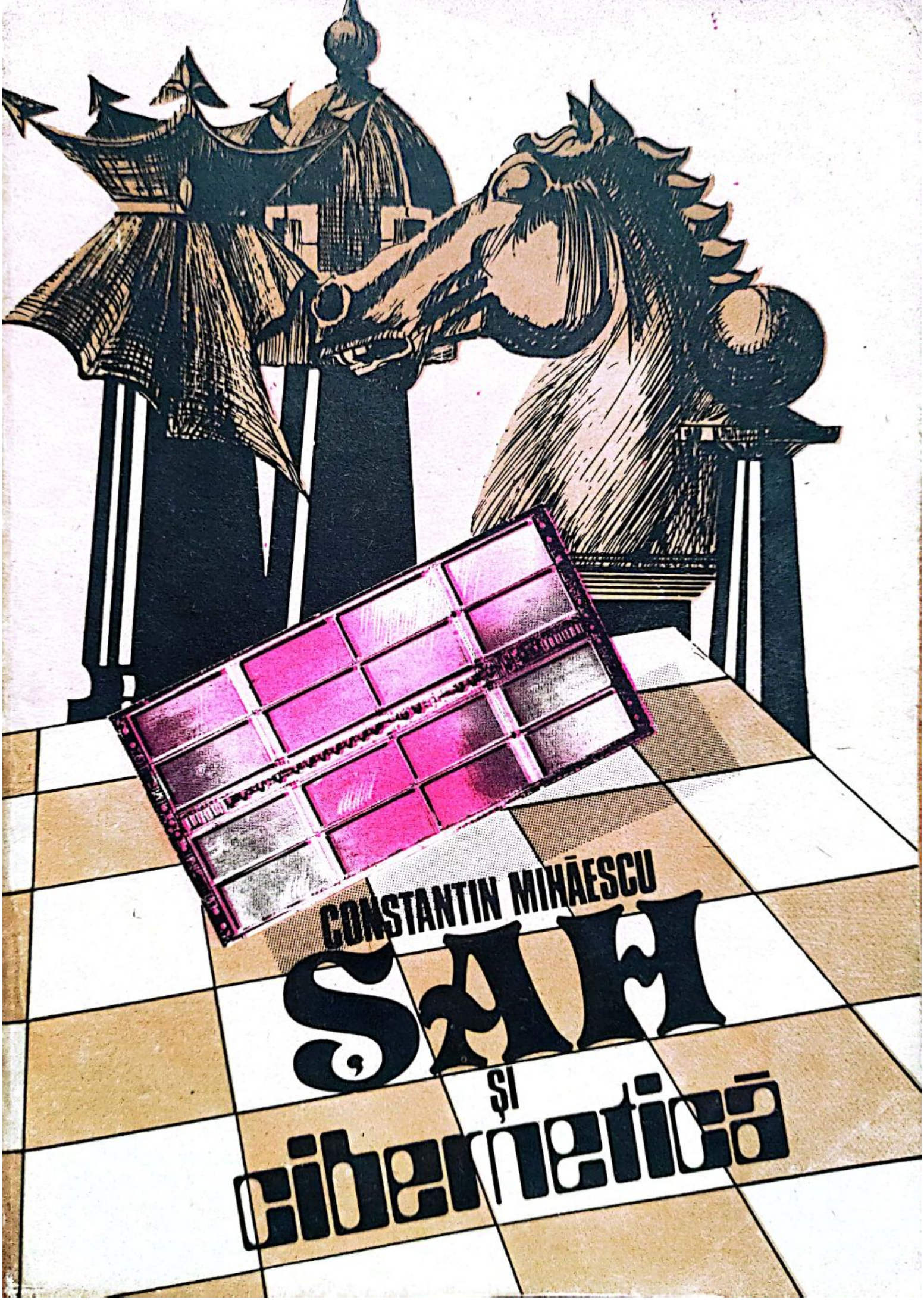


CONSTANTIN MIHĂESCU

ȘAH și cibernetică

Scanned with CamScanner

CONSTANTIN MIHĂESCU

ŞAH
ŞI
cibernetică

EDITURA SPORT-TURISM
București, 1986

Scanned with CamScanner

„ASTĂZI NU SE MAI POATE CONCEPE SOLUȚIONAREA CORESPUNZĂTOARE A UNEI PROBLEME FĂRĂ A ȚINE SEAMA DE TOATE LATURILE GÎNDIRII ȘTIINȚIFICE, DE ÎMBINAREA TUTUROR DOMENIILOR CUNOAȘTERII ÎNTR-UN TOT UNITAR.“ (1, 35)

NICOLAE CEAUȘESCU

Scanned with CamScanner

CUPRINS

Prefață 11
Cuvînt înainte 13
Partea întîi — PARTIDA DE ȘAH ÎN CONCEPȚIE SISTEMICĂ 17
Capitolul 1. Cerințe de organizare a gîndirii șahistului 18
1.1. Formularea problemei 18
1.2. Cerințe de organizare 21
Capitolul 2. Partida de șah ca sistem 31
2.1. Conceptul de „sistem cibernetic" . . 31
2.2. Organizarea sistemică și conducerea „prin sistem" 36
2.3. Modelul cibernetic al partidei de șah 38
Partea a doua — PROCESUL CONDUS. TIPURI DE DATE DE PRELUCRAT 45
Capitolul 3. Operațiunile elementare de joc. Operatori și cooperări 46
3.1. Operațiunile elementare de joc . . 46
3.2. Operatori 50
3.3. Cooperări 55
Capitolul 4. Resursele procesului condus și metode de utilizare optimă a acestora . . . 66
4.1. Resursele procesului condus . . 66
4.2. Mutare activă, mutare inactivă . . 68
4.3. Utilizarea timpului de gîndire . . 72
4.4. Utilizarea timpului de pregătire . 78

Scanned with CamScanner

4.5. Utilizarea rezervei de tempo . . . 80
4.6. Utilizarea spațiului 87
4.7. Utilizarea materialului 109
Capitolul 5. Procesul de transformare a resurselor în poziții. Indicatori 119
5.1. Indicatori 119
5.2. Scrierea și citirea indicatorilor . . 124
5.3. Imaginea de ansamblu a procesului condus 128
Partea a treia — PROCESUL CONDUCĂTOR. TIPURI DE PRELUCRĂRI DE DATE 143
Capitolul 6. Obiective, planuri, programe . . . 144
6.1. Modelul procesului conducător . . 144
6.2. Relația obiectiv-plan-program . . 146
6.3. Obiective generale 150
Capitolul 7: Analiza poziției 158
7.1. Gîndirea prealabilă a partidei . . 158
7.2. Analiza tactică și analiza strategică 160
Capitolul 8. Elaborarea planului 169
8.1. Ciclul celor șase etape de rezolvare a problemei elaborării planului . 169
8.2. Generarea și ierarhizarea alternativelor de plan 171
Capitolul 9. Elaborarea programului 179
9.1. Programul — reacție la mutările adversarului 179
9.2. Rolul și importanța logisticii . . 184
9.3. Verificarea finală 191
Partea a patra — PROCEDURI TIPICE ȘI STILURI DE CONDUCERE ÎN PARTIDA DE ȘAH 197
Capitolul 10. Crearea slăbiciunilor 198
10.1. Principalele tipuri de slăbiciuni . 198
10.2. Crearea slăbiciunilor strategice Planuri strategice tipice . . . 209
10.3. Crearea slăbiciunilor tactice. Planuri tactice tipice 222
Capitolul 11. Atacul slăbiciunilor 229
11.1. Tipuri de atacuri 229
11.2. Atacul simultan 231
11.3. Atacul consecutiv 237

Scanned with CamScanner

Capitolul 12. Apărarea slăbiciunilor 246
12.1. Tipuri de apărări 246
12.2. Împotriva atacului simultan . . 247
12.3. Împotriva atacului consecutiv . . 248
Capitolul 13. Stiluri de joc 253
13.1. Stilul poziţional 254
13.2. Stilul combinativ 255
13.3. Stilul complet 258
Capitolul 14. Partide comentate 262
14.1. Partide cîştigate prin atac . . . 262
14.2. Partide cîştigate prin contraatac . 279
Indexul jucătorilor 287
Indexul deschiderilor 289
Glosar 290
Bibliografie 298

Scanned with CamScanner

PREFAȚĂ

Lucrarea asociază două noțiuni despărțite prin mii de ani: pe de-o parte șahul, a cărui origine se pierde în negura timpului, undeva în antichitate (atribuit de către Homer lui Palamede care dorea să ocupe timpul liber al luptătorilor în timpul asediului din Troia, dar, se pare, și mai vechi, așa cum reiese din scrierile brahmane din India care au demonstrat prin șah, recurgînd la pilda grăunțelor de grîu, imensitatea numerelor), iar pe de altă parte cibernetica, copil al secolului XX, avîndu-l ca părinte pe Norbert Wiener („Cibernetica sau știința comunicării și comenzii la animale și mașini" — 1948), dar și mulți alți precursori, printre care, din țara noastră, Spiru Haret, Gheorghe Marinescu, Ștefan Odobleja, Constantin Parhon, iubitori recunoscuți ai șahului.

Și șahul, și cibernetica au pătruns adînc în universul uman în încercarea de a descoperi cel mai fascinant mecanism: gîndirea. *Informațiile structurate, regulile de folosire a acestor informații în domeniul șahului se transformă, prin iscusința autorului lucrării prezente, într-o aventură a gîndirii umane îndreptată aparent spre joc, dar în realitate spre știință și artă.*

Găsim în partidele de șah prezentate de ing. Constantin Mihăescu logica fiecărei mutări efectuate de mari maeștri și maeștri și reversul acestei logici: cîte alte mutări nu erau mai bune. A învăța șahul științific este un obiectiv al lucrării, dar în același timp a înțelege forța abordării sistemice a oricărui lucru nu ne poate fi indiferentă.

Scanned with CamScanner

M-am apropiat de lucrare la început cu neîncrederea șahistului și cu rezerva omului de știință, dar am terminat lectura cu încîntarea de a fi parcurs un text original care demonstrează cu cîtă știință se poate juca șah și cum se poate aborda știința prin prisma jocului.

Apreciez ca deosebit de meritorie inițiativa Editurii Sport-Turism de a încredința tiparului o lucrare de mare actualitate, adresată celui mai larg cerc de cititori.

Prof. univ. dr. ing. DOLPHI DRIMER

Scanned with CamScanner

CUVÎNT ÎNAINTE

„ROLUL UNUI MANUAL DE ȘAH ESTE ACELA DE A TE ÎNVĂȚA SĂ GÎNDEȘTI INDEPENDENT, PENTRU A TE PUTEA DESCURCA SINGUR ÎN TOATE SITUAȚIILE." (2, 13)*

MAX EUWE

Este bine cunoscută deosebita valoare educativ-formativă a jocului de șah. În multe țări ale lumii șahul se predă în școli și universități.

Timpul ce poate fi afectat acestui pasionant joc al minții de către elevi și studenți este însă limitat datorită priorității ce se acordă procesului de învățămînt, educației fizice și sportului în aer liber.

Lucrarea de față este rezultatul unui studiu de organizare științifică; s-a urmărit reorganizarea gîndirii șahistului *spre creșterea randamentului în raport cu timpul consumat pentru pregătire, precum și reducerea substanțială a acestui timp, mai ales la jucătorii de performanță.*

Pentru ca pregătirea să dureze din ce în ce mai puțin, iar rezultatele obținute să fie tot mai bune, la elaborarea „soluției finale" a studiului — respectiv a prezentei metode de șah — *s-au utilizat cunoștințe din domeniile cibernetícii, informaticii și organizării științifice.*

Clasicele componente ale teoriei (deschideri, joc de mijloc, finaluri) au fost supuse unor procedee de simplificare, concentrare și „retopire" într-o concepție nouă, integratoare, aplicabilă în toate stadiile partidei.

În acest proces de „scientizare", de „cibernetizare" a șahului, principiile vechi au fost analizate printr-o nouă prismă, revizuite critic, primenite. După integrarea într-o concepție unitară, semnificația lor s-a clarificat, s-a adîncit și s-a îmbogățit cu sensuri noi, aidoma semnificației fragmentelor de desen de pe cioburile unui vas după reconstituirea acestuia. Tot ele, principiile vechi, au sugerat principii noi, așa cum la restaurarea unui vas desenul de pe cioburile găsite sugerează desenul de pe cioburile ce ne lipsesc.

Ca în toate cazurile de integrare, întregul obținut — concepția unitară, științifică — este mai mult decît o simplă sumă a părților, respectiv a prin-

---

* Între paranteze s-au înscris numărul de ordine al sursei bibliografice și pagina.

Scanned with CamScanner

cipiilor vechi și noi. Noua teorie încearcă a fi deopotrivă o sinteză creatoare, dar și un salt calitativ în înțelegerea luptei șahiste.

Față de șahul empiric, șahul științific își deplasează centrul preocupărilor de la memorarea unui mereu crescător număr de „rețete" de joc, valabile fiecare doar într-o familie restrînsă de situații, la descoperirea unor principii generalizabile ale gîndirii, aplicabile în toate tipurile de poziții posibile, astfel încît jucătorul să fie capabil să găsească soluția optimă chiar în timpul partidei, singur, adică într-o cît mai mare măsură independent de experiența mondială în cazuri similare.

În timp ce — în condițiile unei copleșitoare explozii informaționale — șahul empiric cere consultarea unui tot mai voluminos material documentar și duce încet, încet la îngrădirea libertății de gîndire și creație, șahul științific, dimpotrivă, necesită documentare puțină, eliberează jucătorul de prejudecăți și îl înarmează în schimb cu o gîndire optimizată, creativă, independentă, permițîndu-i să ia decizii corecte în orice poziție, contribuind la creșterea încrederii lui în forțele proprii, la dezvoltarea și afirmarea deplină, nestingherită a personalității sale.

Lucrarea urmărește, de asemenea, să stimuleze curiozitatea și dorința de autodepășire continuă a cititorului, atrăgîndu-l către cercetare, către creație — activități care condiționează nemijlocit progresul.

În prima parte a cărții se identifică principalele cerințe de reorganizare științifică a procesului de pregătire și de luare a deciziilor la masa de joc și se propune un model cibernetic al conducerii partidei de șah, model destinat satisfacerii acestor cerințe.

În părțile a doua și a treia, modelul propus este prezentat în detaliu, iar în partea a patra se dau proceduri de utilizare a lui în cazuri tipice.

Exemplele practice din manual sînt culese din partidele ultimilor trei campioni mondiali, Fischer, Karpov și Kasparov, precum și din creația altor personalități ale șahului, menționate în indexul jucătorilor.

Lucrarea se încheie cu un index al deschiderilor folosite în partidele din care s-au dat exemple practice, urmat de un glosar care conține termeni preluați din disciplinele științifice complementare, precum și termeni științifici redefiniți.

Noua concepție de joc este doar schițată aici; nutrim însă speranța că ea va trezi interesul iubitorilor șahului din diverse domenii de activitate, conturîndu-se tot mai precis și dezvoltîndu-se cu repeziciune grație contribuțiilor lor individuale.

Coechipierilor din lotul de șah al Clubului Sportiv Universitar Brașov, conducătorilor și antrenorilor acestui lot le mulțumesc pentru excelentele condiții ce mi le-au creat în perioada scrierii cărții și experimentării metodei, pentru învățămintele pe care le-am tras din interesantele discuții avute cu ei pe tema jocului de șah.

Scanned with CamScanner

Maestrului internațional de șah, prof. univ. dr. ing. Dolphi Drimer îi adresez călduroase mulțumiri pentru sugestiile deosebit de valoroase pe care mi le-a dat la finisarea textului.

Mulțumiri speciale adresez și Federației Române de Șah — neobosită și eficientă organizatoare a succeselor șahului autohton — care de la început a apreciat ca binevenită ideea editării acestui manual și a contribuit prin indicații pertinente la îmbunătățirea lucrării.

Brașov, 30 mai 1986

AUTORUL

Scanned with CamScanner

Partea întîi

PARTIDA DE ŞAH ÎN CONCEPŢIE SISTEMICĂ

„Rezolvarea unei probleme seamănă cu construirea unei case. Trebuie să adunăm materialul potrivit; dar adunarea materialului încă nu-i totul; un morman de pietre nu este încă o casă. Pentru a construi o casă sau o rezolvare, trebuie să împreunăm părţile şi să le organizăm într-un tot premeditat, adaptat scopului.“ (27, 254)

GEORGE PÓLYA

Scanned with CamScanner

CERINȚE DE ORGANIZARE A GÎNDIRII ȘAHISTULUI

„Toată metoda constă în a pune în ordine acele lucruri asupra cărora trebuie să ne îndreptăm agerimea minții." (14, 22)

RENÉ DESCARTES

1.1. Formularea problemei

La prima vedere problema pe care ne propunem să o rezolvăm la masa de joc ar putea fi formulată așa : *Pornind din poziția inițială, cum trebuie să mutăm piesele proprii astfel încît, la un moment dat, adversarul să nu mai poată împiedica matul ?"*

Această formulare nu este însă corectă. De regulă, partidele între jucătorii de performanță ridicată nu se termină prin mat, ci prin abandonul unuia dintre ei atunci cînd celălalt a obținut o superioritate materială sau pozițională suficientă pentru a forța cîștigul.

Numim acest moment al partidei *momentul superiorității efective* (MSE).

S-ar părea că acum putem reformula problema corect dacă înlocuim în prima formulare matul cu „superioritatea efectivă". Am greși și de data aceasta însă — e drept, mai puțin ca la prima formulare — deoarece o analiză atentă a partidelor marilor maeștri ne dezvăluie că în realitate lupta se decide și mai devreme, și anume în clipa în care unul dintre jucători a descoperit un *plan bun,* superior planului adversarului. Acesta este „*momentul superiorității potențiale*" (MSP).

La un joc precis de ambele părți, ceea ce urmează acestui moment nu este altceva decît demonstrația tehnică pe care o face posesorul planului mai bun pentru a și-l realiza și a valorifica avantajul obținut.

Dar ce este un *plan bun ?*

Planul îl apreciem după rezultate. Un plan bun este acela care, utilizînd optim toate resursele — cu toată împotrivirea adversarului — își atinge scopul : ruperea echilibrului inițial și obținerea superiorității materiale sau poziționale suficiente pentru a forța

Scanned with CamScanner

apoi cîștigul. O categorie aparte de planuri bune o constituie acelea a căror complexitate depășește posibilitățile de moment ale adversarului (aflat de pildă în criză de timp) de a le „vedea" în timpul pe care îl mai are la dispoziție.

Pentru a-și impune planul agresiv și a combate împotrivirea adversarului, fiecare jucător ia decizii care se concretizează în mutări. Dacă aceste mutări sînt bine gîndite și-și ating scopul, pot fi considerate *mutări active*.

Numim „*mutare activă*" mutarea care *aduce o contribuție reală* la slăbirea dispozitivului advers și (sau) la pregătirea ori aplicarea unei lovituri încununate de succes asupra adversarului.

Din punct de vedere al scopului prioritar urmărit, mutările active pot fi :

— pur ofensive ;
— ofensiv-defensive ;
— defensiv-ofensive.

Mutările *pur defensive*, ca și cele *aparent active* (care urmăresc un plan ce se dovedește pînă la urmă a fi fost greșit, irealizabil, sau integrabil de către adversar în planul său) le considerăm *mutări inactive*.

Desigur că o gîndire este cu atît mai productivă, cu cît din totalul mutărilor jucate realizează un procent mai mare de mutări active.

Rezultă că *produsul* scontat al gîndirii șahistului *este planul* lui, concretizat pe tabla de joc într-o suită de mutări active.

Planurile și mutările greșite sînt „rebuturi" și de aceea nu pot intra în calculul productivității gîndirii.

În șah, resursele sînt de două feluri : *resurse tehnice* (timpul de pregătire, timpul de gîndire, rezerva de tempo, spațiul, materialul) și *resurse intelectuale* (procesele psihice, aptitudinile și deprinderile gîndirii, pregătirea generală și specială etc.).

Productivitatea timpului de gîndire (productivitatea gîndirii) se calculează prin raportul dintre numărul de mutări active efectuate în partidă și timpul de gîndire consumat pentru toate mutările jucate. De exemplu, dacă la sfîrșitul unei partide de 40 de mutări constatăm că numai 24 au fost active (restul fiind consumate pe planuri greșite, mutări defensive, de așteptare, de ieșire din criza de timp etc.), iar timpul consumat a totalizat 120 min, atunci productivitatea gîndirii a fost de : 24 : 120 = 0,2 m.a./min sau de : 24 : 2 = 12 m.a./h. Consumul specific de timp de gîndire a fost : 120 : 24 = 5 min/m.a.

Scanned with CamScanner

Un alt indicator important în șahul de performanță este *productivitatea timpului de pregătire* sau *productivitatea pregătirii* care se poate exprima prin numărul de mutări active efectuate în partidă raportat la timpul de pregătire consumat „acasă" pentru însușirea cunoștințelor folosite la aceste mutări. De exemplu, dacă un jucător care dorește să-și îmbunătățească jocul în deschidere rezervă studiului individual 60 de ore, dintre care 60 pentru a învăța pe dinafară un număr de variante și nici o oră pentru principii generale de joc, este posibil ca în partidă să nu joace nici una dintre variantele studiate și atunci productivitatea acestei pregătiri este : 0 : 60 = 0. Alt jucător alocă 40 de ore de studiu principiilor generale și 20 aprofundării unor idei de bază în liniile de joc alese, astfel ca, indiferent ce va juca adversarul, el să poată folosi cele învățate la — să zicem — 12 mutări active din deschidere. Acum productivitatea pregătirii va fi : 12 : 60 = 0,2 m.a./h. Alt jucător, care alocă toate cele 60 de ore numai învățării principiilor generale de joc în deschidere și în jocul de mijloc, va putea efectua la tablă 18 mutări active (în aceste faze ale partidei) pe baza acestor principii, realizînd o productivitate a pregătirii de 18 : 60 = 0,3 m.a./h. Consumul specific de timp de pregătire va fi în primul caz de 60 : 0 = infinit (de mare față de rezultatul obținut !), în al doilea de 60 : 12 = 5 h/ma, iar în al treilea de 60 : 18 = 3,3 h/m.a.

Productivitatea rezervei de tempo sau *productivitatea pe tempo* poate fi calculată prin raportul între numărul de mutări active și numărul total de mutări efectuate în partidă. După cum vom vedea în subcapitolul 4.5, această productivitate are în șahul modern o importanță covîrșitoare. Consumul specific de tempo indică numărul de tempouri consumate la o mutare activă. De exemplu, dacă într-o partidă, din cele 40 de tempouri jucate (totalul mutărilor) numai 20 au fost mutări active, atunci acest consum este : 40 : 20 = 2 t/m.a. Marii maeștri reușesc deseori partide în care fiecare tempo jucat înseamnă o mutare activă !

Din cele de mai sus rezultă că o metodă științifică trebuie să ajute jucătorul la elaborarea rapidă și aplicarea corectă a unor planuri de joc cît mai eficace, astfel încît în cursul partidei să poată ajunge înaintea adversarului la MSP.

Elaborarea planului și punerea lui în aplicare sînt însă operațiuni specifice activității de *conducere* în general. De aceea, pentru ca ele să reușească este de dorit să se desfășoare cu respectarea întocmai a principiilor *cibernetice*. Conform acesteia, o

Scanned with CamScanner

conducere eficientă se poate realiza cu condiția ca atît procesul condus, cît și procesul conducător să fie în prealabil organizate corespunzător, cu ajutorul *științei organizării*.

Și iată că, pornind de la *necesitatea victoriei* în partidă și trecînd apoi prin lanțul legăturilor logice între noțiunile : victorie, momentul superiorității potențiale, plan bun, conducere, ajungem să constatăm *necesitatea organizării*.

Organizarea gîndirii șahistului este procesul prin care toate noțiunile și informațiile ce ne pot ajuta în cursul partidei sînt identificate, definite riguros, clasificate și structurate ordonat în memorie, în vederea elaborării rapide și a aplicării corecte a unor planuri de joc cît mai bune.

Plecînd acum de la adevăratul țel pe care trebuie să-l urmărim (să ajungem primii la un plan potențial cîștigător) și de la necesitatea organizării în acest scop a activității de conducere a partidei, reformularea problemei ce ne preocupă vine aproape de la sine : *„Cum trebuie organizată gîndirea șahistului astfel încît să poată utiliza optim toate resursele în vederea realizării superiorității potențiale cît mai devreme posibil ?* (Formularea a doua).

Acest nou enunț este incomparabil mai util decît primul, deoarece ne sugerează destul de clar calea de urmat în elaborarea unei metode eficiente de șah.

1.2. Cerințe de organizare a gîndirii șahistului în vederea utilizării optime a resurselor

Examinarea figurilor nr. 1—5 ne îngăduie formularea următoarelor cerințe :

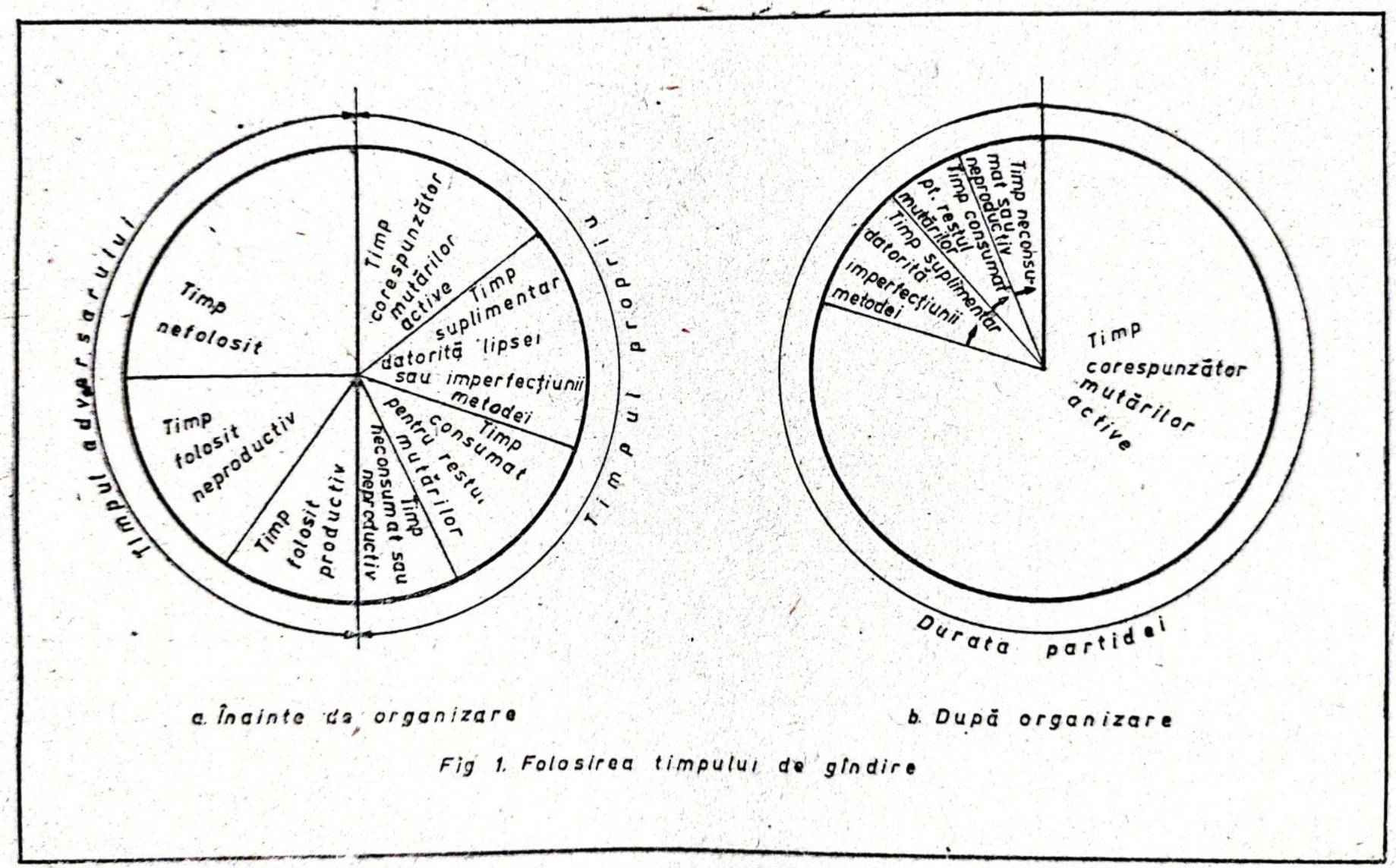
a) Cerințe de organizare a timpului de gîndire (vezi fig. 1) :

— folosirea cu maximum de productivitate a întregului timp de gîndire, propriu și advers deopotrivă. Transferarea în „timpul adversarului" a unor operațiuni care pînă atunci se efectuau în timpul propriu ;

— simplificarea structurii timpului de gîndire prin comasarea timpilor înrudiți (timpul corespunzător mutărilor active cu cel folosit productiv, timpul neconsumat cu timpul folosit necorespunzător) ;

— extinderea la maximum posibil a timpului corespunzător mutărilor active în dauna tuturor celorlalte categorii, mai ales a timpului neconsumat sau consumat neproductiv.

Scanned with CamScanner

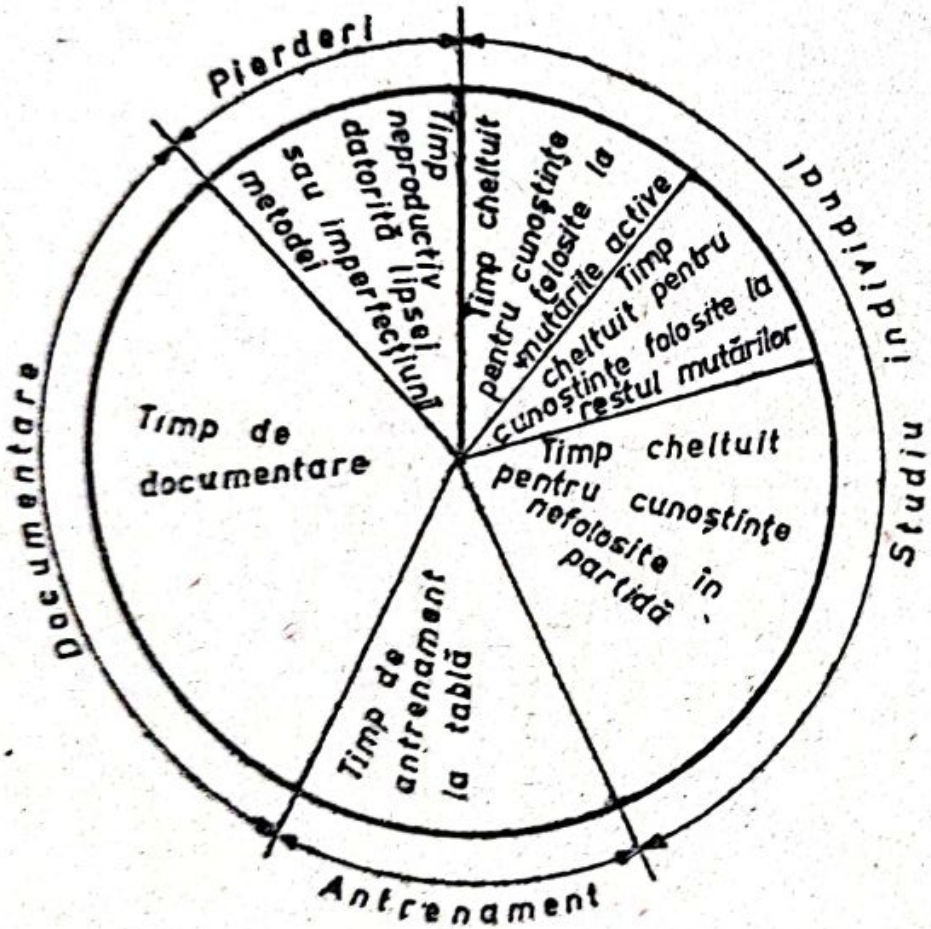


a. Înainte de organizare

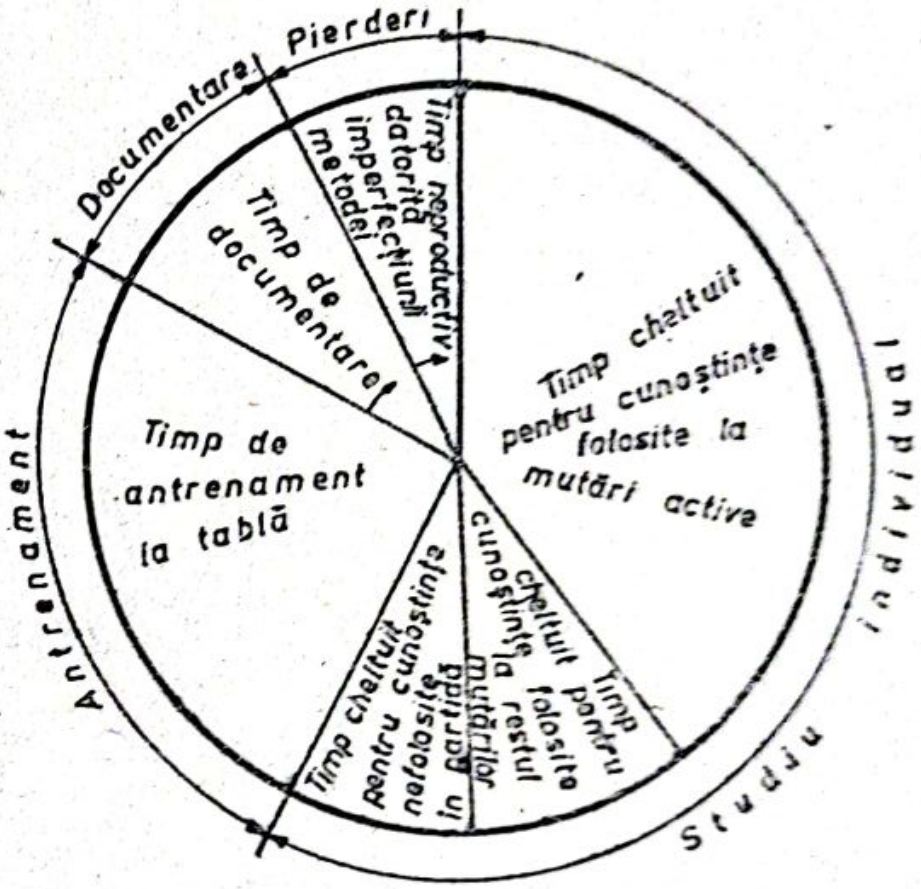
b. După organizare

Fig 1. Folosirea timpului de gîndire

Scanned with CamScanner



a. Înainte de organizare



b. După organizare

Fig. 2. Folosirea timpului de pregătire

Scanned with CamScanner

Figura 1.b ilustrează grafic aceste cerințe. Săgețile din interiorul graficului indică direcția eforturilor de organizare : diminuarea continuă a zonelor de timp neproductiv.

b) Cerințe de organizare a timpului de pregătire (vezi fig. 2) :

— a schimba proporțiile dintre categoriile de timp în favoarea celor de productivitate mărită ;

— a concepe manualul de față ca un memorator de cunoștințe suficiente pentru a asigura șahistului performanțe relativ ridicate fără a mai necesita un volum prea mare de documentare suplimentară ;

— a introduce în manual în special cunoștințe folosibile în cursul jocului aproape în proporție de 100% ;

— a da în cuprinsul manualului indicațiile necesare pentru perfecționarea metodelor de studiu, antrenament și documentare astfel încît pierderea de timp datorată imperfecțiunii acestora să fie minimă.

c) Cerințe de organizare a folosirii rezervei de tempo (vezi fig. 3) :

Clasificarea mutărilor din punct de vedere al utilității pentru fiecare jucător în șase categorii (vezi fig. 3. a), clasificare impusă de împărțirea în mutări proprii și adverse, nu este conformă cu cerințele practice, simplificatoare ale jocului. În raport cu interesul nostru de jucător există în realitate doar trei categorii, și anume : mutările proprii active, mutările inactive și mutările active ale adversarului (perturbatoare pentru noi, vezi fig. 3. b).

În această situație, organizarea trebuie :

— să ia în considerare numai cele trei categorii de mutări amintite ;

— să precizeze criteriile după care fiecare mutare, indiferent de autor, poate fi încadrată cu precizie într-una din aceste categorii și, după caz, să indice tactica optimă de urmat ;

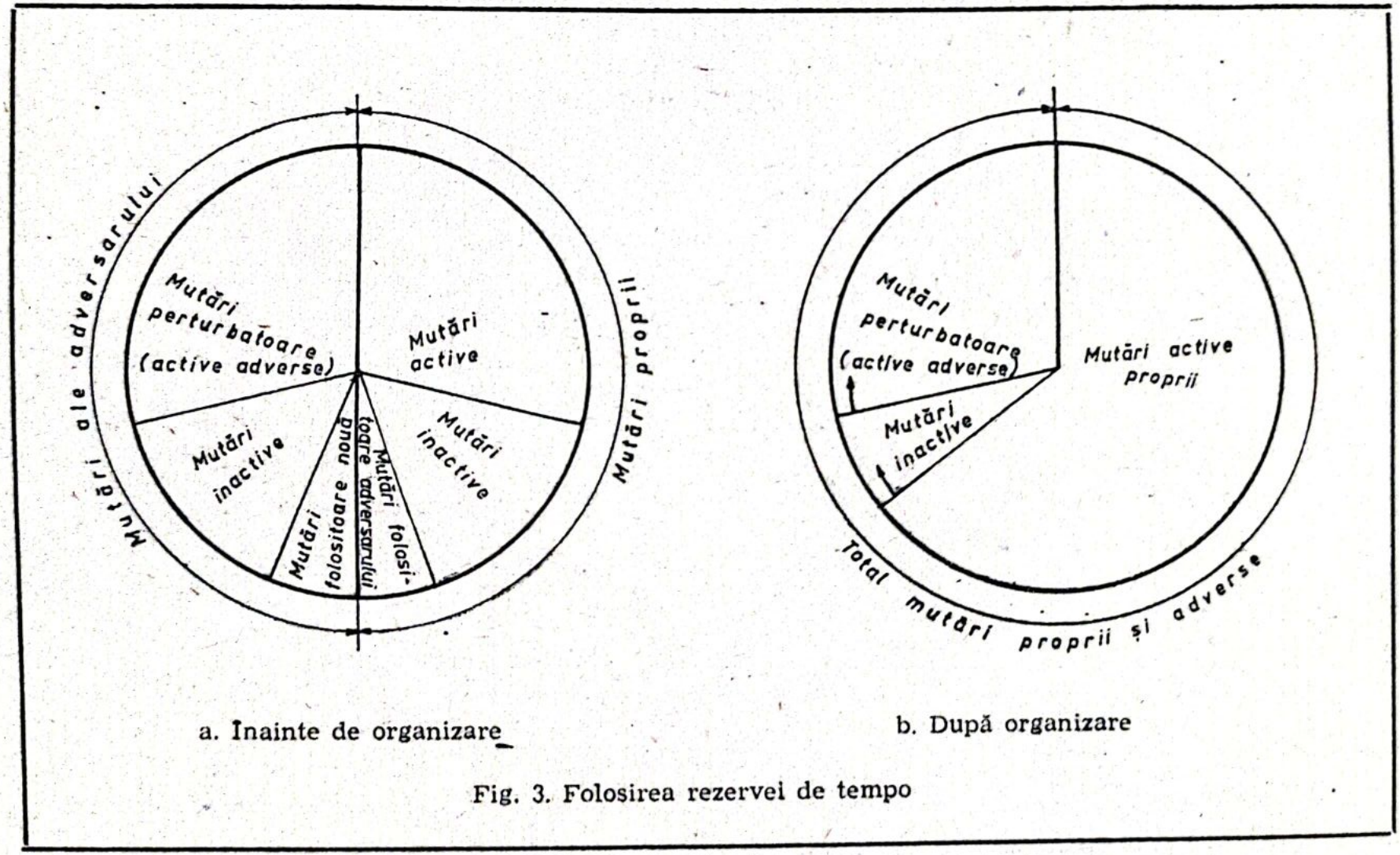
— să demonstreze cum se poate mări în partidă ponderea mutărilor active (utile nouă) în detrimentul celorlalte categorii.

d) Cerințe de organizare a folosirii spațiului (vezi fig. 4).

Spațiul e o resursă cu caracteristici speciale. Spre deosebire de resursele de timp (timp de gîndire, timp de pregătire, tempo), al căror consum este definitiv, ireversibil, rezervele lor evoluînd într-un singur sens, de micșorare, spațiul poate fi consumat (ocupat) temporar și la nevoie eliberat, restituit rezervei.

Prin rezerva de spațiu la un moment dat înțelegem totalitatea cîmpurilor aflate atunci sub „controlul" pieselor noastre. Prin

Scanned with CamScanner



a. Înainte de organizare

b. După organizare

Fig. 3. Folosirea rezervei de tempo

Scanned with CamScanner

a. Înainte de organizare

b. După organizare

Fig. 4. Folosirea spațiului

„cîmp controlat" de o piesă înțelegem un cîmp pe care piesa respectivă se află, poate muta sau numai își exercită acțiunea fără a-l putea ocupa la mutarea următoare.

În vederea obținerii unor poziții superioare, organizarea trebuie să sugereze modul în care se pot satisface metodic următoarele cerințe :

— să se adopte în rezolvarea problemelor de spațiu optica unui singur jucător din al cărui unic punct de vedere spațiul controlat poate fi considerat numai de patru categorii, cele reprezentate grafic în fig. 4. b ;

— să se elaboreze criteriile potrivit cărora fiecare din cîmpurile controlate poate fi încadrat cu precizie într-una dintre aceste categorii și, după caz, să se indice și tactica sau strategia de adoptat față de cîmpul respectiv ;

— să se prezinte mijloacele cu ajutorul cărora structura cîmpurilor, poziția în ansamblu se poate ameliora de la mutare la mutare în sensul creșterii ponderii spațiului controlat util nouă pe seama diminuării spațiului controlat inutil și a celui util adversarului.

e) Cerințe de organizare a folosirii materialului (vezi fig. 5) :

— să se demonstreze posibilitatea ca un jucător să antreneze la realizarea planului său și piese adverse, fapt ce ar lărgi considerabil șansele de utilizare optimă a unei părți cît mai mari din materialul aflat în joc ;

— să se adopte împărțirea pieselor doar în trei categorii : utile, neutilizate și potrivnice ;

— să se elaboreze criterii valabile de apreciere a valorii relative a pieselor, criterii potrivit cărora o piesă poate fi încadrată cu precizie într-una din aceste categorii și de asemenea poate fi evaluată în comparație cu alte piese. În plus, pentru fiecare categorie de piese trebuie stabilită tactica potrivită ;

— să se prezinte mijloacele prin care structura pieselor aflate în joc se poate ameliora în sensul creșterii ponderii pieselor utile nouă.

f) Cerințe de organizare a folosirii resurselor intelectuale.

Din păcate, față de alte domenii, în cel al cunoașterii modului de funcționare a creierului știința progresează mai greu. În acest caz putem perfecționa un mecanism a cărui funcționare nici nu o cunoaștem îndeajuns — mecanismul gîndirii ? La prima vedere acest lucru este imposibil. Și totuși putem, datorită faptului că mecanismul în discuție nu este unul oarecare, ci o formă de acti-

Scanned with CamScanner

a. Înainte de organizare

b. După organizare

Fig. 5. Folosirea materialului

Scanned with CamScanner

vitate a celui mai complex organ biologic — creierul uman — această materie superior organizată, dotată cu o proprietate cu totul aparte — capacitatea de a se autoinstrui.

În imensa sa rețea de celule nervoase, creierul uman posedă un număr redus de circuite prestabilite, moștenite. Marea majoritate a conexiunilor logice între aceste celule — respectiv a cunoștințelor și deprinderilor noastre — se dobîndesc de-a lungul vieții în procesul de învățare conștientă (autoinstruire) sau inconștientă (experiență).

Din punct de vedere al preocupărilor noastre, de cea mai mare importanță sînt și alte trei proprietăți ale creierului uman : rațiunea, creativitatea și memoria.

Este drept, necunoscînd suficient mecanismul gîndirii șahiste spontane nu-l vom putea perfecționa direct, ci doar pe căi indirecte. Una din aceste căi rezidă în a-i „grefa" creierului în memorie — utilizînd proprietățile de mai sus — un model elaborat, conceput „în afară", gata perfecționat de gîndire șahistă, capabil să răspundă cu succes tuturor cerințelor de organizare, productivitate și eficiență în rezolvarea problemelor specifice ivite în joc, model care, odată învățat, îl va înlocui treptat pe cel vechi, nespecializat, ineficient.

Această idee conduce la formularea unei cerințe unice, dar atotcuprinzătoare de organizare a gîndirii șahistului : *crearea unui model optim de organizare a gîndirii* și explicitarea în cele mai mici amănunte a modului de funcționare a acestuia în vederea îndeplinirii obiectivelor propuse.

Pregătirea urmează să fie adaptată modelului ținîndu-se seama și de particularitățile șahistului, astfel încît în timpul partidei cunoștințele învățate prin studiu individual și la antrenament să-i fie de cel mai mare folos, să contribuie substanțial la luarea rapidă a deciziei corecte.

Modelul gîndirii trebuie conceput în așa fel încît să permită valorificarea la maximum a tuturor resurselor intelectuale și să nu îngrădească, ci, dimpotrivă, să stimuleze creativitatea șahistului, să asigure îmbinarea ei armonioasă cu raționamentul logic și cu folosirea directă ori adaptată a soluțiilor tipice stocate în memorie. De asemenea, este necesar ca noul model să reducă la minimumul necesar aportul capacității de calcul în alegerea și validarea soluțiilor, cunoscută fiind viteza relativ mică de calcul a creierului. Această resursă trebuie să fie folosită sub forma unor algoritmi, a unor procedee bine organizate, astfel încît să necesite cît mai puțin timp de gîndire fără a diminua precizia calculelor.

Scanned with CamScanner

În sfîrșit, noua metodă, noul model al gîndirii trebuie să optimizeze utilizarea memoriei, evitînd suprasolicitarea acesteia, încărcarea ei cu cunoștințe de redusă eficacitate practică, a căror probabilitate de folosire este mică.

Încheiem aici prezentarea cerințelor de reorganizare a folosirii resurselor în jocul de șah, cerințe ce vor reprezenta pentru capitolele următoare tot atîtea obiective ce trebuie atinse în cadrul eforturilor de punere la punct a unei noi metode de gîndire.

Scanned with CamScanner

PARTIDA DE ŞAH CA SISTEM

„Cibernetica nu se ocupă numai cu conducerea fiinţei, ci şi cu conducerea minţii — cu conducerea conducerii... Conducerea minţii, conducerea gîndirii, conducerea cercetării, conducerea cunoaşterii, conducerea ştiinţelor — toate acestea fac parte din *conducerea în general* şi deci din cibernetică." (21, 219)

ŞTEFAN ODOBLEJA

2.1. Conceptul de sistem cibernetic

Foarte puţine sînt ideile care pot rivaliza ca importanţă cu conceptul de *sistem,* care în ultimele decenii a produs o adevărată revoluţie în ştiinţă, accelerînd procesul de cunoaştere aproape în toate domeniile.

Prin *sistem* înţelegem un *ansamblu de elemente intercorelate funcţional în vederea realizării unui obiectiv comun.*[1]

Conceptul de sistem dă prioritate întregului asupra părţilor. Acolo unde pînă acum vedeam numai *elemente* disparate şi nu dădeam suficientă importanţă relaţiilor dintre ele, conceptul de sistem ne învaţă să vedem *elementele* ca părţi cu rol bine precizat ale unui *întreg* şi prin prisma acestui întreg. Omul dobîndeşte un nou mod de a privi şi a înţelege lucrurile, o viziune nouă, mai corectă şi mai profundă asupra realităţii, ceea ce îi permite să obţină apoi rezultate mai bune în toate domeniile de activitate.

Sistemele care se pot autoregla au fost numite *sisteme cibernetice.* La baza capacităţii de *autoreglare* a sistemelor cibernetice stă aşa-zisul *principiu al retroacţiunii,* al conexiunii inverse (în limba engleză „feed-back"). Conform acestui principiu, sistemul îşi autoevaluează permanent rezultatele activităţii, le compară cu obiectivele, stabileşte abaterile şi pe acestea din urmă le „întoarce" asupra sa, transformate în acţiuni ce-i cauzează tot atîtea corecţii în funcţionare. Graţie acestui mecanism de reglare „înapoi" prin mijlocirea propriilor erori, sistemul tinde să înlăture treptat erorile pînă cînd obiectivele sînt atinse.

[1] În literatură există numeroase definiţii ale termenului „*sistem*". Definiţia destul de generală pe care o dăm aici — ca şi alte definiţii prezentate mai departe în text — ni se pare cea mai adecvată specificului lucrării de faţă.

Scanned with CamScanner

Cibernetica, „tînără" știință a sistemelor cu „feed-back", de la apariția sa (1948, vezi 23, 1) și pînă astăzi și-a extins continuu aria de cuprindere și, în funcție de domeniul în care a fost aplicată, a primit de fiecare dată altă definiție. Majoritatea definițiilor sugerează însă aceeași idee: *cibernetica asigură o conducere (reglare) optimă a proceselor complexe, indiferent de natura lor* (3, 54 și 3, 57).

Ținînd seama de acest adevăr incontestabil, probat și confirmat în ultimele decenii, sîntem acum în măsură să dăm răspunsul la problema ce ne preocupă.

Așadar, la întrebarea : *„Cum trebuie organizată gîndirea șahistului astfel încît să poată utiliza optim toate resursele în vederea realizării superiorității potențiale cît mai devreme posibil ?"* răspundem : *„După un model de sistem cibernetic"*.

Este deci necesar ca în continuare să prezentăm pe scurt organizarea sistemelor cibernetice.

Privit „din exterior", orice sistem cibernetic poate fi asemuit unei „cutii negre", unui tot opac despre care știm doar că ascunde înăuntru *un proces* necunoscut, destinat îndeplinirii unui *obiectiv* oarecare. Vedem doar ceea ce intră („intrările") și ceea ce iese („ieșirile") din această cutie, nu și ce se întîmplă în interiorul ei.

Dacă „deschidem" „cutia" observăm înăuntru elementele componente ale sistemului, relațiile dintre ele, structura pe care acestea toate o alcătuiesc pentru a realiza comportamentul de ansamblu dorit (vezi fig. 6).

Un sistem e alcătuit din cel puțin două *elemente legate logic între ele* prin funcțiile lor.

Luat separat, fiecare element poate fi considerat el însuși un sistem. Cu alte cuvinte, orice sistem este compus din subsisteme și poate fi considerat totodată ca subsistem al unui sistem de nivel superior. Există deci o *ierarhie a sistemelor*, în care obiectivele subsistemelor de la un nivel derivă din obiectivul sistemului pe care aceste subsisteme îl formează ș.a.m.d.

Dacă din punct de vedere static sistemul poate fi definit prin elementele componente, sub aspect dinamic el apare ca un *complex tipic de relații funcționale* între aceste elemente. Relațiile nu sînt nici întîmplătoare, nici schimbătoare ; ele sînt precis definite și decurg pe de o parte din obiectivul comun (obiectivul de ansamblu al sistemului), iar pe de altă parte din sarcinile (subobiectivele) individuale ale fiecărui element, derivate și ele din același obiectiv de ansamblu. De aceea, sistemul în general ar mai putea fi definit ca „un ansamblu de sarcini de executat în condiții date" (24, 4).

Scanned with CamScanner

Fig. 6 Organizarea internă și externă a sistemului.

Scanned with CamScanner

Structura sistemului este construcția, arhitectura, modul lui specific de organizare în părți strîns legate, dependente de întregul pe care-l alcătuiesc. Ea exprimă cantitativ și calitativ conținutul, componența sistemului în sensul configurației spațiale, al ordinei și logicii constructiv-funcționale interne.

Ca ansamblu, structura are proprietăți specifice, suplimentare față de proprietățile părților componente. Acest plus provine din relațiile, din interacțiunea dintre componente, pe de o parte, și dintre structură și componente, pe de altă parte.

Organizarea sistemelor de complexitate nu prea mare necesită doar trei niveluri structurale : *sistemul* însuși (nivel zero), *subsistemele* (nivel unu), *elementele* (nivel doi).

În macrostructura *sistemelor cibernetice* deosebim două mari grupări de elemente : *subsistemul procesor* (condus) și *subsistemul regulator* (conducător, vezi fig. 7).

Subsistemul procesor (Procesorul) este alcătuit în principal din totalitatea elementelor care, acționînd nemijlocit asupra *resurselor*, le transformă în *produse*. Prin mijloacele pe care le pune la dispoziție, el asigură funcționarea *procesului*, acest lanț de operațiuni avînd ca scop obiectivele sistemului.

Elementele prelucrătoare ale procesorului suferă deopotrivă influența dezorganizatoare a *acțiunilor perturbatoare* și influența corectoare, compensatoare a subsistemului regulator. La rîndul său, procesorul acționează asupra mediului, transformînd o parte din el (resursele) în produse. Prin *abaterile* pe care le înregistrează față de *obiective*, procesorul acționează asupra subsistemului regulator, provocînd reacțiile lui de corectare.

Subsistemul regulator (Regulatorul) este alcătuit din elementele însărcinate cu *dirijarea* activității viitoare a sistemului, precum și cu *reglarea* procesorului în vederea înlăturării efectelor dezorganizatoare ale acțiunilor perturbatoare. Cu alte cuvinte, regulatorul e subsistemul conducător. Prin mijloacele, regulile și procedurile sale, el impune aplicarea *metodelor* în activitatea procesorului în vederea realizării obiectivului sistemului (vezi fig. 7).

Pentru a-și îndeplini rolul, subsistemul regulator are nevoie de informații despre funcționarea procesorului, despre perturbațiile apărute în proces.

Regulatorul culege aceste informații *(indicatori)*, le compară cu indicatorii de referință și stabilește abaterile. În funcție de acestea, el ia apoi decizii de modificare a parametrilor de funcționare ai procesorului, astfel încît abaterile să dispară sau să se diminueze în limitele admise.

Scanned with CamScanner

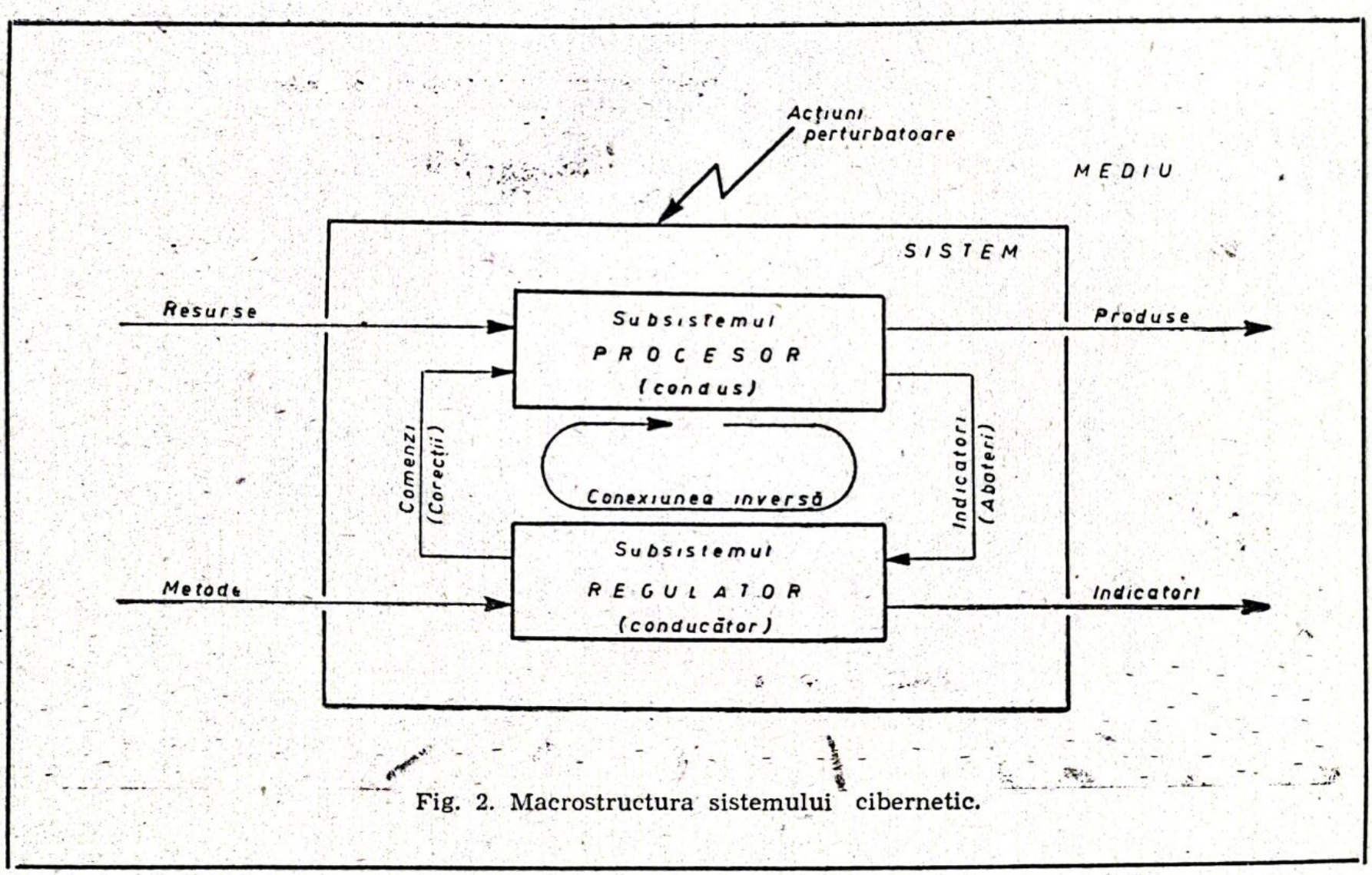


Fig. 2. Macrostructura sistemului cibernetic.

Scanned with CamScanner

Numim *ciclu de reglare* parcurgerea o singură dată a circuitului proces-reglare. În majoritatea cazurilor, pentru a diminua sau a elimina abaterile, regulatorul are nevoie de mai multe cicluri de reglare. Cu fiecare ciclu numărul abaterilor scade, iar sistemul se apropie într-o măsură mai mare de realizarea obiectivului.

2.2. Organizarea sistemică și conducerea „prin sistem"

În reprezentarea realității, conceptul de *sistem* scoate în evidență cu precădere interacțiunea, corelarea, relațiile dintre elementele unui întreg, într-un cuvînt *organizarea* lui.

Ca urmare, în concepție sistemică, prin *organizare* înțelegem *totalitatea acțiunilor ce concură la crearea unui sistem.*

Împotriva tendințelor dezorganizatoare, a agenților perturbatori de orice fel, cele mai evoluate sisteme — sistemele biologice — se apără continuînd să se *autoorganizeze* și să se *autoregleze* permanent, adică *adaptîndu-se*. Putem deci afirma că sistemele cibernetice evoluate se *autoconduc.*

De aceea, în concepție sistemică prin *conducere* înțelegem *dirijarea și reglarea sistemului.* Dacă organizarea rezolvă *statica* sistemului, conducerea este chemată să rezolve *dinamica* lui. *Conducerea nu se poate achita în condiții optime de această sarcină decît dacă procesul respectiv este reglabil, adică dacă a fost organizat în prealabil ca sistem cibernetic.*

Această ultimă idee exprimă legătura indisolubilă dintre conducere și organizare și stă la baza metodei conducerii *„prin sistem"*, metodă care poate fi definită ca *un ansamblu integrat de principii, reguli, mijloace și activități ordonate prin care se dirijează spre realizarea obiectivelor și se reglează orice proces complex organizat în prealabil ca sistem cibernetic. „A dirija"* un sistem înseamnă *a stabili periodic pe care dintre căile posibile trebuie să se acționeze în continuare pentru atingerea scopului în condițiile unor împotriviri previzibile.* Iar *„a regla"* înseamnă *a acționa prompt în sensul înlăturării sau compensării cît mai rapide a perturbațiilor survenite în funcționarea sistemului. În cazul sistemelor cibernetice evoluate, atît dirijarea, cît și reglarea se execută de către subsistemul regulator (conducător).*

Scanned with CamScanner

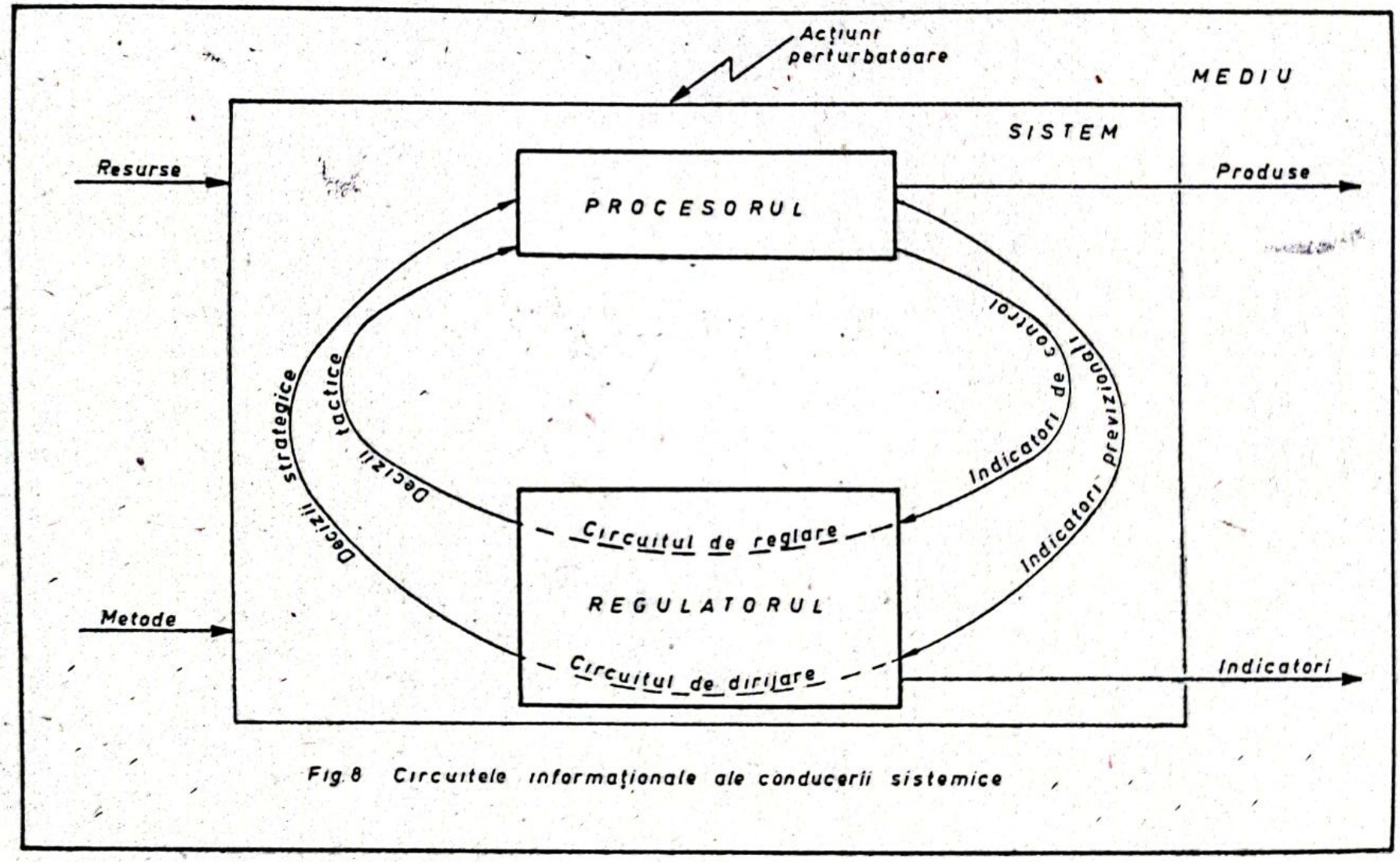


Fig. 8 Circuitele informaționale ale conducerii sistemice

Scanned with CamScanner

Din aceste definiții se desprinde caracteristica de bază a metodei conducerii prin sistem : *organizarea sistemică prealabilă a procesului condus și a procesului conducător după modelul celor două subsisteme tipice ale sistemului cibernetic : subsistemul procesor și respectiv subsistemul regulator* (26).

Experiența practică demonstrează că *a conduce științific* un proces, a-i asigura stabilitate și performanțe superioare *înseamnă a-l influența pe cel puțin două circuite informaționale : circuitul de dirijare și circuitul de reglare (vezi fig. 8).*

Din sarcina conducerii de a asigura funcționarea acestor două circuite ale conexiunii inverse rezultă firesc *funcțiunile conducerii,* și anume : pe circuitul de dirijare — *previziunea, dirijarea* și *autoorganizarea,* iar pe circuitul de reglare — *controlul, reglarea* și *comanda* (vezi fig. 9) (26).

Descoperită prin observarea și cercetarea sistemelor biologice, metoda conducerii „prin sistem" e în prezent generalizată în multe domenii de activitate datorită simplității, preciziei și eficienței ei deosebite.

2.3. Modelul cibernetic al partidei de șah

Pe baza ideilor expuse pînă aici, putem construi acum *un model de sistem cibernetic al partidei de șah,* într-o primă formă, introductivă, forma definitivă fiind rezultatul adîncirii studiului (vezi 8.2).

Față de structura generală din fig. 9, acest model prezintă, printre altele, o particularitate ce ține strict de specificul partidei de șah : modulele de autoorganizare și de comandă au fost reunite într-unul singur deoarece succesiunea de mutări ce alcătuiesc programul (varianta jucată) poate include alternativ sau simultan aspecte strategice și tactice.

În acest model, *procesul condus* reprezintă totalitatea evenimentelor ce se petrec fizic pe tabla de șah. Mutările se execută respectînd tot setul de reguli (metode) înscrise în regulament sau însușite prin pregătire specială de către jucătorul respectiv. La fiecare deplasare a unei piese consumăm *un timp de gîndire, o piesă* (în sensul că, încredințîndu-i un rol în cadrul planului de joc, ea nu mai este disponibilă de regulă și pentru alte roluri), *un tempo* și *un cîmp* (cel pe care mutăm). În schimbul acestui consum de *resurse* obținem *o nouă poziție,* considerată ca favorabilă nouă dacă planul a fost corect. Dar de fiecare dată urmează

Scanned with CamScanner

Fig 9 Modulele funcționale ale subsistemului regulator (Modelul conducerii sistemice)

Scanned with CamScanner

o mutare a adversarului care provoacă *perturbații* în planul ce ni l-am propus. Evaluarea stadiului de realizare a planului, identificarea perturbațiilor provocate de adversar, aprecierea situației în general o facem cu ajutorul unor *informații* pe care, datorită pregătirii noastre, le putem „citi" în poziție.

În partida de șah ca sistem, *„procesul"* este lanțul de *transformări ale resurselor, metodelor jocului și ale acțiunilor perturbatoare adverse în poziții succesive și informații despre aceste poziții* (vezi fig. 10).

Pozițiile obținute sînt caracterizate de *așezarea pieselor pe tablă* (aspecte concrete) și de *relațiile între piese* conform regulamentului jocului (aspecte abstracte). Acestea din urmă determină *complexitatea poziției.*

Precizăm că prin *„proces condus"* înțelegem nu numai ceea ce de regulă observă și analizează șahistul din mulțimea relațiilor (simple și complexe) dintre piese, a evenimentelor ce se petrec pe tabla de joc, ci *mulțimea întreagă a acestor relații și evenimente* (percepută doar parțial de noi), oricît de multe și de complicate ar fi ele în realitate. Un șahist este cu atît mai bun, cu cît poate cuprinde mai multe aspecte din acest proces, din această mulțime, și le poate clasifica mai rapid și mai corect în esențiale și neesențiale pentru momentul respectiv al luptei.

De aceea, în *partea a doua* a manualului vom analiza procesul condus în amănunțime, așa cum se desfășoară el de fapt, în parte în afara posibilităților noastre de analiză în cursul partidei, dat fiind timpul scurt dintre două mutări. Căci este evident că nu vom putea niciodată ajunge să conducem eficient acest proces fără a-l cunoaște în prealabil cît mai bine.

Procesul conducător este cel ce se desfășoară în mintea jucătorului, *„deasupra"* tablei de joc, și nu *„pe"* ea, ca în cazul procesului condus. Acest proces *dirijează* spre realizarea superiorității noastre potențiale și *reglează* procesul de transformare a resurselor șahiste în poziții pe tabla de joc.

„A dirija" procesul condus înseamnă a stabili periodic *planul* de perspectivă, adică aceea dintre căile pe care se poate realiza superioritatea, în pofida împotrivirii adversarului. Iar *„a regla"* procesul condus înseamnă a acționa prompt în sensul realizării planului și înlăturării sau compensării cît mai rapide a perturbațiilor provocate de mutările adverse.

Subsistemul (procesul) conducător poate fi descompus în șase elemente sau *module* componente : pe *circuitul de reglare* în modulele : *analiza tactică a poziției, elaborarea planului tactic* (pe termen scurt) și *elaborarea programului de aplicare a planului*

Scanned with CamScanner

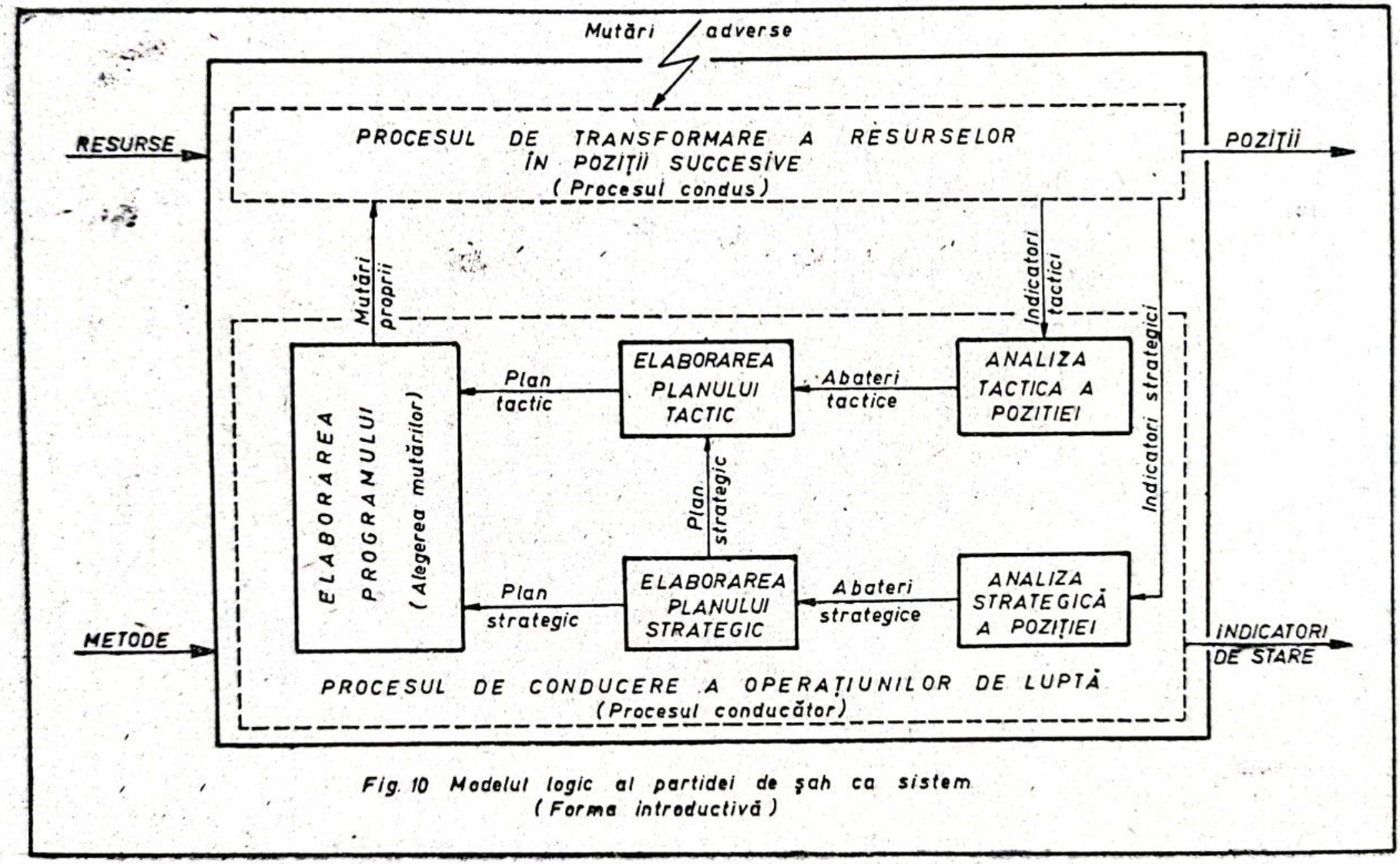


Fig. 10 Modelul logic al partidei de şah ca sistem (Forma introductivă)

Scanned with CamScanner

tactic, iar pe *circuitul de dirijare* în modulele : *analiza strategică a poziției*, *elaborarea planului strategic* (pe termen lung) și *elaborarea programului de aplicare a planului strategic*. Dar fiindcă atît planul strategic, cît și cel tactic au o singură concretizare : *mutarea proprie* (în care se contopesc), cele două module de aplicare a acestor planuri au fost reunite și ele într-unul singur : *modulul de elaborare a programului* (vezi fig. 10).

În cadrul *analizei strategice a poziției*, pe baza informațiilor strategice (previzionale) culese pînă la un moment dat și a experienței acumulate, jucătorul caută să anticipeze tendințele de desfășurare ulterioară a jocului, să intuiască planul strategic advers și să evalueze consecințele acestuia asupra poziției și asupra planului strategic propriu. Se găsesc nepotrivirile, slăbiciunile planului și poziției proprii față de mutările ce vor urma, abaterile strategice. De asemenea, se evidențiază abaterile (slăbiciunile) strategice din planul și poziția adversarului. Concomitent, atît pentru abaterile proprii, cît și pentru cele adverse, se depistează premisele de exploatare în vederea pregătirii loviturilor.

Într-o manieră asemănătoare, *analiza tactică a poziției* inventariază abaterile (slăbiciunile) tactice din planul și poziția ambilor combatanți, precum și premisele de exploatare a acestor abateri.

La *elaborarea planului strategic*, jucătorul fructifică premisele de exploatare a slăbiciunilor strategice ale poziției și planului adversarului și de apărare a slăbiciunilor din planul și poziția proprie. Dintre aceste premise le alege pe cele mai convenabile, cele care pot fi reunite într-un plan strategic pe mai multe mutări. Acest plan întrunește decizii de mare importanță, care determină evoluția și adaptarea jocului propriu la schimbările anticipate în poziție. Se definește strategia, calea de urmat spre îndeplinirea obiectivelor proprii. Deciziile strategice luate ajustează din cînd în cînd, în linii generale, orientarea jocului propriu „pe termen lung", modalitățile globale de transformare a resurselor poziției ținînd seama de împotrivirea adversarului, de alte restricții prezente sau anticipate, și, bineînțeles, de obiective.

Elaborarea planului tactic concretizează funcțiunea de reglare a jocului propriu pentru realizarea obiectivelor și a planului strategic, pentru înlăturarea ori compensarea perturbărilor provocate de mutările adversarului. Planul tactic întrunește decizii de adaptare continuă a jocului la aceste mutări, astfel încît planul strategic propriu să fie totuși îndeplinit în pofida amenințărilor „inamicului". Pe baza premiselor aflate prin analiză, se stabilesc în detaliu modalitățile practice cele mai potrivite de realizare a strategiei sau de exploatare a unor erori în jocul advers, mobilizînd

Scanned with CamScanner

resursele și mijloacele necesare aplicării loviturilor în pregătire sau a manevrelor de apărare. În timp ce strategia determină mai mult sensul, orientarea acțiunilor proprii, CE trebuie făcut „în mare" pentru dobîndirea superiorității poziționale, tactica stabilește „CINE" și „CU CE" va acționa, UNDE, CÎND și CUM, acțiunile elementare care vor duce în final la realizarea planului strategic în condițiile grele ale luptei. Deciziile tactice sînt „reacții" prompte la jocul inamicului, declanșînd acțiuni cu dublu scop: combaterea influențelor perturbatoare ale mutărilor adverse și realizarea pe cît posibil simultană a unor fracțiuni din programul de aplicare a planului strategic propriu sau chiar a unui plan tactic, a unei lovituri scurte, decisive. Comparativ cu strategia — care necesită de regulă multe mutări — tactica vizează una sau doar cîteva mutări, de preferință forțate. În timp ce strategia organizează importante schimbări în structura dispozitivului de luptă, în amplasamentul și colaborarea pieselor, tactica găsește soluții fără deplasări mari de forțe, fără manevre de lungă durată.

Din contopirea planului strategic cu cel tactic și cu mutările intermediare necesare apărării sau pregătirii pieselor pentru luptă rezultă *programul,* adică lanțul concret de mutări proprii, expresia practică a realizării planurilor în joc. Această contopire se realizează de către modulul de elaborare a programului, modul care este corespondentul modulelor de autoorganizare și de comandă din modelul conducerii sistemice (vezi fig. 9). Cu ocazia contopirii menționate se urmărește totodată optimizarea lanțului de mutări rezultat, astfel încît să consume cît mai puține resurse pentru o maximă eficacitate în îndeplinirea obiectivelor.

Avînd în vedere faptul că scopul manualului de față este de a pune la dispoziția șahiștilor o metodă eficientă de pregătire și de joc, în *partea a treia* vom prezenta detaliat analiza sistemică a modulelor de mai sus, analiză din care pot rezulta o serie de reguli practice de conducere optimă a operațiunilor de luptă în partida de șah.

Scanned with CamScanner

Partea a doua

PROCESUL CONDUS. TIPURI DE DATE DE PRELUCRAT

„Indiferent de subiectul pe care îl cercetăm, primele noastre întrebări vor fi: din ce elemente mai mici este format el și în ce sistem mai mare se încadrează ca unitate? Cercetarea în orice domeniu este științifică în raport cu exactitatea cu care îi putem defini unitățile." (4, 304).

HANS SELYE

Scanned with CamScanner

OPERAȚIUNILE ELEMENTARE DE JOC. OPERATORI ȘI COOPERĂRI

„Cam de această natură poate fi... experiența pe care o trăiești cînd rezolvi o problemă : o clasificare fulgerătoare care face lumină, care ordonează, structurează și dă scop unor detalii care păreau pînă atunci obscure, confuze, haotice și fără nici o semnificație." (27, 240)

GEORGE PÓLYA

3.1. Operațiunile elementare de joc

În cadrul procesului condus au loc în permanență diverse transformări ale resurselor în poziții. Aceste transformări se produc discontinuu, pas cu pas, mutare cu mutare.

Prin intermediul fiecărei mutări *operăm* în poziția respectivă nu numai schimbarea amplasamentului unei piese, ci și o mulțime de modificări în relațiile dintre piese și cîmpuri sau dintre piese. Din aceste modificări însă, de cele mai multe ori numai una sau două sînt urmărite în mod special, celelalte le operăm fără voie (și uneori chiar fără a ne da seama !), pur și simplu doar pentru că nu le putem separa de primele.

Printre modificările operate neintenționat pot fi unele care au efecte dezastruoase asupra poziției noastre, de aceea, înainte de a ne decide să efectuăm o mutare, este strict necesar să trecem în revistă toate consecințele mai importante.

Îndeplinirea cu succes a acestei sarcini deloc ușoare la masa de joc, în condițiile unui timp de gîndire limitat, presupune desigur o prealabilă pregătire specială, în scopul identificării tuturor tipurilor de modificări, de schimbări elementare ale poziției, pentru a putea la nevoie să le evităm pe cele defavorabile și a le utiliza cu profit pe cele favorabile.

Orice încercare de elaborare a unei metode eficiente de joc trebuie deci să fie precedată de o analiză detaliată a tipurilor de modificări ce apar în poziție după fiecare mutare, analiză în urma căreia ele să fie identificate, definite precis, clasificate, într-un cuvînt *înțelese* sub toate aspectele.

Care sînt deci influențele pe care le pot avea asupra poziției mutarea, prelucrările tipice efectuate de ea ? Altfel spus, care sînt *operațiunile elementare ale jocului de șah ?*

Scanned with CamScanner

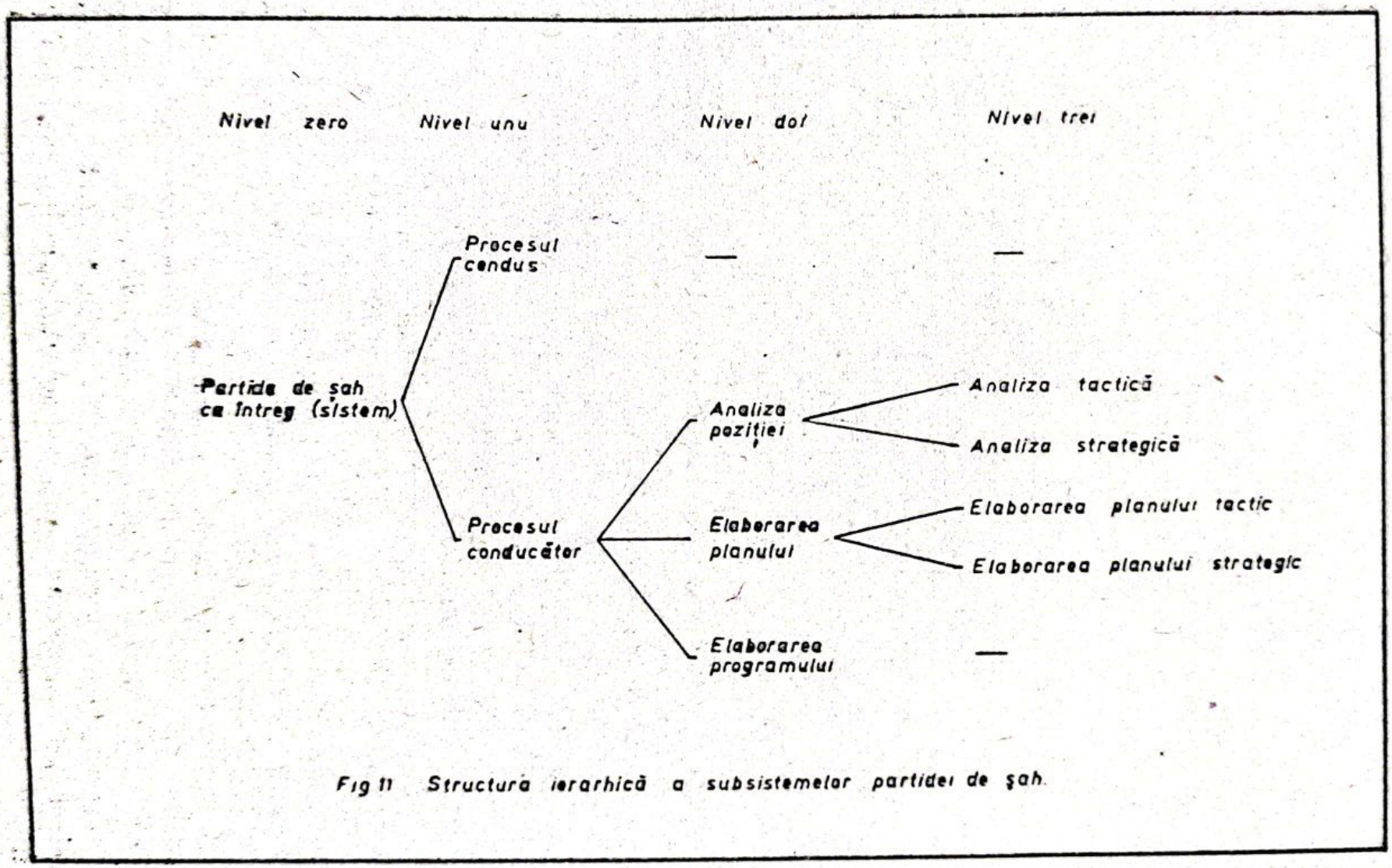


Fig 11 Structura ierarhică a subsistemelor partidei de şah

Scanned with CamScanner

Pentru a răspunde la această întrebare vom analiza mai întîi influențele asupra activității unei singure piese, considerînd că din însumarea influențelor la nivelul fiecărei piese rezultă influența mutării asupra întregii poziții. Astfel, vom considera fiecare piesă ca *sursa* unei *acțiuni* (activități) simultane pe un număr mai mic sau mai mare de cîmpuri. De exemplu, după cum este cunoscut, un cal plasat în mijlocul unei table goale de șah este sursa unei acțiuni pe 8 cîmpuri din jurul său, un turn pe 14 cîmpuri, un pion pe 2 etc. La prima vedere, acțiunile diverselor piese asupra unuia și aceluiași cîmp nu diferă între ele. În realitate există diferențe care au mare importanță în jocul practic, mai ales la alcătuirea planurilor. De pildă, acțiunile calului și pionului nu pot fi întrerupte decît prin „legare" sau luare (caracteristică ce ne îndeamnă să le folosim cu precădere la „spargerea" de aproape a dispozitivului de apărare inamic), pe cînd acțiunile pieselor „cu bătaie lungă" (dama, turnul, nebunul) pot fi întrerupte de o altă piesă ce se plasează pe „raza de lucru" a lor etc.

Totodată vom lua în considerare și *posibilitatea de a se deplasa*, și aceasta diferită de la o piesă la alta (calul se poate deplasa numai pe cîmpurile pe care acționează, pionul — și pe cîmpul din fața sa, pe care nu acționează ; pionul nu se poate întoarce pe un loc deținut anterior, celelalte piese — da ș.a.m.d.).

Avînd în vedere aceste considerente, rezultă că *operațiunile elementare de joc sînt determinate de tipurile de schimbări operate de mutare*. Aceste schimbări pot viza :

— mulțimea cîmpurilor pe care piesa se poate deplasa ;

— mulțimea cîmpurilor pe care piesa acționează, dar nu se poate deplasa.

Or, față de poziția de dinainte, aceste *schimbări* nu sînt decît de patru tipuri, și anume :

— piesa se poate deplasa pe mai multe cîmpuri ;
— piesa se poate deplasa pe mai puține cîmpuri ;
— piesa acționează pe mai multe cîmpuri ;
— piesa acționează pe mai puține cîmpuri.

Rezultă că *operațiunile elementare de joc* (precedate de simbolul afectat fiecăreia) sînt următoarele :

(!) *Deblocarea*, prin care se adaugă noi cîmpuri — libere sau ocupate de adversar — în mulțimea celor pe care piesa se poate deplasa la mutarea imediat următoare. Obținem o „deblocare a unei piese spre un cîmp" atunci cînd prin mutarea efectuată piesa cîștigă posibilitatea de a se deplasa spre și pe cîmpul respectiv.

Scanned with CamScanner

(?) *Blocarea,* prin care se scad (se elimină) unele cîmpuri din mulțimea celor pe care piesa se poate deplasa la mutarea următoare. Realizăm o „blocare a unei piese spre un cîmp" atunci cînd mutarea efectuată retrage acestei piese posibilitatea de a se deplasa spre sau pe cîmpul respectiv.

(+) *Activarea,* prin care se adaugă noi cîmpuri în mulțimea celor pe care piesa își exercită acțiunea, dar nu se poate amplasa pînă nu va beneficia de o operațiune de deblocare. Spunem că „activăm o piesă pe un cîmp" atunci cînd prin mutarea respectivă piesa dobîndește controlul asupra acelui cîmp, fără însă a-l putea ocupa la mutarea următoare. Cîmpurile pe care apare operațiunea de activare sînt :

— o parte dintre cîmpurile de acțiune ale pieselor „dublate" ;

— cîmpurile de sub control, dar ocupate de piese proprii ;

— cele două cîmpuri de acțiune (în diagonală) ale pionului cînd acestea nu sînt ocupate de piese adverse.

Deoarece deblocarea piesei activate pe un cîmp poate trece ușor neobservată (cîmpul se eliberează pe neașteptate printr-o mutare „mască", derutantă a piesei proprii ce-l ocupa sau este ocupat de o piesă adversă care pînă atunci nu putea fi luată, dar această restricție a încetat), toate activările trebuie supravegheate cu foarte multă atenție pentru a surprinde și a evalua momentul transformării lor în deblocări, cu toate consecințele respective.

(—) *Dezactivarea,* prin care se scad (se elimină) unele cîmpuri din mulțimea celor pe care piesa activează, dar nu poate muta. Afirmăm că „dezactivăm o piesă pe un cîmp" atunci cînd în urma mutării efectuate piesa pierde controlul asupra acelui cîmp.

Referitor la aceste definiții facem următoarele precizări :

— mutarea ce declanșează operațiunea elementară respectivă poate fi fie chiar a piesei care suferă acea operațiune, fie a altei piese, proprie sau adversă. Fiecare piesă mutată declanșează deci operațiunile de mai sus atît asupra sa, cît și asupra altor piese de pe tablă ;

— prin „piese dublate" înțelegem piesele cu acțiune rectilinie (dama, turnul, nebunul — nu însă și regele), de aceeași culoare sau de culori diferite, care în cursul jocului își suprapun acțiunea pe cîmpuri aflate pe aceeași linie, coloană sau diagonală ;

— fiecare dintre aceste operațiuni elementare poate fi un rezultat direct al aplicării regulilor generale de joc asupra noii poziții apărute după mutarea în cauză — caz în care spunem că operațiunea este „regulamentară" — sau un rezultat al unor noi relații și amenințări tactice între piese și cîmpuri — caz în care operațiunea este „tactică" ;

Scanned with CamScanner

— prin expresia „deplasare pe un cîmp" înțelegem și luarea unei piese adverse aflată pe acel cîmp ;

— de cele mai multe ori, cîmpurile pe care o piesă acționează sînt aceleași cu cele pe care ea se poate și deplasa. Sînt însă și cîteva excepții. De exemplu, pionul acționează numai pe cîmpurile vecine și în diagonala din fața sa, dar de deplasat se mai poate deplasa (fără luare) și pe cîmpul de dinainte, pe care nu acționează. De asemenea, turnul aflat în spatele unei piese de același fel, proprie sau adversă, acționează și pe cîmpurile aflate dincolo de aceasta din urmă, dar la mutarea imediat următoare pe ele nu se poate și deplasa etc. Posibilitățile fiecărei piese de a se deplasa trebuie luate în evidență separat față de posibilitățile ei de a acționa și datorită faptului că la elaborarea planurilor de orice fel aceste două tipuri de posibilități sînt utilizate în mod deosebit.

3.2. Operatori

Fiecare piesă are sub influența sa :

— un număr de cîmpuri pe care acționează, dar nu poate muta și

— un număr de cîmpuri pe care poate muta.

Observăm că aceste două categorii de cîmpuri însumate reprezintă în fond totalitatea posibilităților de participare la luptă ale piesei, „armele" sale, „instrumentele" cu care ea poate „opera" în poziție în sprijinul realizării planului de joc.

Din acest motiv numim un asemenea cîmp *„cîmp operator al piesei"* sau *„cîmp operator"* ori, pe scurt, *„operator"*.

Fiecare operațiune elementară de joc creează, *pentru piesa afectată*, noi operatori și elimină alții. Tipurile de operatori sînt, evident, aceleași cu tipurile operațiunilor elementare.

Așadar, noțiunea de *„operator"* este indisolubil legată de conceptul de *„piesă"* pe care-l caracterizează din punct de vedere al *rolului* pe care aceasta îl joacă *la un moment dat*. De aceea nu există operator fără piesă, căci nu se poate concepe o acțiune fără o sursă care să o genereze. Ca orice acțiune, operatorul există *în timp* și *în spațiu*. În timp, operatorul poate dăinui un singur interval între două mutări (spunem în acest caz că „a durat doar o mutare") sau de-a lungul mai multor asemenea intervale („mutări"). În spațiu, operatorul înseamnă un cîmp sau mai multe cîmpuri care pot alcătui o linie, o coloană, o diagonală, o zonă, un traseu etc.

Scanned with CamScanner

Pentru una și aceeași piesă, operatorii se „actualizează", adică se reinventariază după fiecare mutare (dacă nu toți, măcar cei mai importanți), luîndu-se în evidență cei noi apăruți și „uitîndu-se" cei dispăruți. Cu cît operatorii răspîndiți în jurul unei piese sînt mai numeroși, cu atît aceasta e și ea mai „grea", mai importantă.

Este, de asemenea, posibilă compararea fiecărei piese aflate în joc cu un combatant într-o luptă „corp la corp". Acesta are două posibilități de a lupta : a ține sau nu sub foc („sub control") continuu anumite puncte de pe teren (operatori de activare și de dezactivare) și a participa la operațiunile de luptă cu propriul trup, adică protejînd cu el un alt combatant, oprind un inamic aflat în mișcare, dîndu-se la o parte din calea sau „focul" unui camarad, deplasîndu-se spre un nou amplasament mai convenabil (operatori de blocare și de deblocare) etc.

Un operator caracterizează *o singură posibilitate* a unei piese de a acționa fie într-unul, fie într-altul dintre tipurile de mai sus. De regulă fiecare piesă are mai multe posibilități de a acționa asupra cîmpurilor și pieselor din jur, adică are mai mulți „operatori în stoc".

Operațiunile elementare de joc (și rezultatele lor — operatorii) sînt utilizate la elaborarea și aplicarea planurilor de joc aidoma operațiunilor matematice elementare la soluționarea problemelor.

Depistarea tuturor operatorilor mai importanți (și anume a acelora care pot fi exploatați pentru a obține avantaj sau un plan de joc promițător), precum și a implicațiilor lor se face continuu, printr-o analiză atentă a tuturor pieselor și cîmpurilor afectate. Prin piesă afectată înțelegem orice piesă care, în poziția respectivă, suferă fie o diminuare, fie o creștere a activității și mobilității sau care se află pe un cîmp pe care raportul de forțe s-a modificat.

Pentru a înțelege mai bine subtilitățile conceptului de „operator", să recurgem la următoarea stratagemă : ne imaginăm că orice piesă care mută colorează cîte un colț în fiecare cîmp pe care provoacă schimburi, și anume :

— cu *galben* și în colțul de NV dacă a apărut un operator *de activare*, ca și cînd piesa care l-a dobîndit „ilumineză" puternic acel cîmp ;

— cu *cenușiu* și în colțul de SV dacă a apărut un operator *de dezactivare* al piesei urmărite, ca și cînd încetarea activării („iluminării") se vede ca o trecere a colțului respectiv într-un fel de „umbră" convențională ;

Scanned with CamScanner

— cu *roşu* şi în colţul de NE în cazul cîmpului asupra căruia lucrează un nou operator de *blocare*, ca şi cînd acesta interzice de-acum „circulaţia" sau „staţionarea" piesei pe acel cîmp ;

— cu *verde* şi în colţul de SE dacă s-a generat un nou operator *de deblocare*, ca şi cînd datorită lui „circulaţia" şi „staţionarea" piesei în cauză pe cîmpul respectiv sînt din nou permise. Verdele atrage totodată atenţia că în continuare prin sau de pe acel cîmp piesa noastră poate suferi atacul unor piese adverse. Această remarcă e de mare importanţă mai ales pentru regele propriu, dar de ea trebuie să se ţină seama şi în cazul celorlalte piese.

Efectuînd pe tablă astfel de exerciţii de identificare a tuturor tipurilor de operatori ne vom deprinde repede să analizăm în totalitate schimbările produse în poziţie. „Jocul" acestor culori diferite ce ne imaginăm că se „aprind" şi se „sting" după fiecare mutare la colţurile cîmpurilor mai importante ne va uşura mult înţelegerea, citirea poziţiei, ne va inspira şi ajuta la găsirea rapidă a strategiei şi tacticii de urmat.

Inventarierea operatorilor creaţi de fiecare mutare e recomandabil să o facem în următoarele etape :

— inventarierea operatorilor creaţi atît la alb, cît şi la negru prin ocuparea cîmpului „de sosire" ;

— inventarierea operatorilor creaţi atît la alb, cît şi la negru prin părăsirea cîmpului „de plecare" ;

— separat pentru alb şi apoi pentru negru, operatorii mai importanţi descoperiţi în etapele precedente sînt fixaţi în memorie în următoarea ordine : de activare, de deblocare, de dezactivare, de blocare (vezi 5.3).

Formatul general de scriere a unui operator este :

m / O M cl cp, cp, cp,... *T* ori *S* / în care :

m — mutarea care a generat operatorul, scrisă ca de obicei, în formă lungă sau scurtă, inclusiv semnele de apreciere a ei ;

/.../ — *slash*-urile care închid între ele fiecare operator ; între doi operatori ai unor piese de aceeaşi culoare se trece un singur *slash* despărţitor ; între operatori ai unor piese de culori diferite se trec două *slash*-uri (//) ;

O — simbolul operaţiunii elementare care a produs operatorul : „+" (activare), „—" (dezactivare), „!" (deblocare) şi „?" (blocare) ;

M — simbolul obişnuit al piesei care operează. Pentru pion se scrie „P" ;

Scanned with CamScanner

cl — coloana sau linia pe care se află piesa ce a dobîndit operatorul. Se scrie numai cînd există posibilitatea unei confundări cu o altă piesă de același fel, care ar putea avea același operator ;

cp — cîmp pe care lucrează piesa (în cadrul operatorului respectiv), scris normal (literă coloană și cifră linie). Cînd operațiunea indicată de simbolul „O" se produce pe mai multe cîmpuri așezate în linie, se scrie cîmpul cel mai îndepărtat. Dacă însă succesiunea conține unul sau mai multe cîmpuri pentru care e scris operatorul, acestea se înscriu toate, cu virgulă între ele ;

T — se completează numai cînd operatorul lucrează pe cale tactică (prin legare, supraîncărcare, supraapărare etc), deci este un operator relativ, a cărui existență poate fi doar o iluzie ;

S — se completează numai cînd operatorul lucrează pe cale strategică (existența lui este condiționată de un motiv strategic). Și în acest caz operatorul poate deveni la un moment dat numai o iluzie, datorită unor schimbări subtile (mai ales de ordin tactic) intervenite în poziție.

Iată cîteva exemple de notare a operatorilor :

13.a2-a4 /+Pab5/ — adică „Prin mutarea 13.a2-a4 se adaugă acțiunea pionului din a4 asupra cîmpului b5" sau „se activează Pa4 pe b5". Dacă pe b5 este o piesă albă sau cîmpul e liber, se menține notarea de mai sus, deci în expresia operatorului nu se includ și piesele care eventual se află pe cîmpurile de lucru ale acestuia. Observăm însă că dacă pe b5 se află o piesă neagră, în expresia operatorului se schimbă simbolul operațiunii (punem „!" în loc de „+"), deoarece nu mai avem activare, ci „deblocare a pionului din a4 pe (spre) b5".

Dacă prin aceeași mutare se urmăresc mai mulți operatori, atunci aceștia se scriu unul după altul, după cum urmează : 21... Cf6-e4 / +Cf2, g3 / !Dh4 / !Pf5 /, adică „Prin mutarea 21...Cf6-e4 se activează Ce4 pe cîmpurile f2 și g3, se deblochează De7 spre cîmpul h4 („prin descoperire") și pionul din f7 spre f5. Se observă că, în cadrul aceluiași operator, piesa care „operează" își poate răsfrînge acțiunea asupra mai multor cîmpuri, despărțite prin virgulă. Dacă vrem să scriem însă că negrul, prin mutarea calului la e4, urmărește de fapt numai deschiderea diagonalei d8-h4 pentru dama din e7, atunci nu vom nota unul după altul toate cîmpurile deblocate (/ ! Df6, g5, h4 /), ci vom scrie prescurtat „/ !Dh4 /", adică numai simbolul piesei și cîmpul ce ne interesează din capătul diagonalei acum controlate.

Scanned with CamScanner

De observat că foarte adesea, mutînd o piesă, jucătorul urmărește de fapt să opereze cu altele. De exemplu, mutînd un pion „inofensiv" care fusese supraapărat de 3 piese proprii, putem urmări deschiderea simultană a 3 trasee pentru aceste piese prin cîmpul eliberat de pion, fapt pe care numai jucătorii experimentați nu-l lasă să treacă niciodată neobservat. De aceea am ales pentru notarea deblocării semnul „!" pe care ne-am deprins să-l interpretăm ca o atenționare asupra unui pericol, ca un semnal de alarmă, ca o invitație de a analiza riguros dacă nu cumva printre piesele deblocate există vreuna care a căpătat posibilitatea de a da mai devreme sau mai tîrziu o lovitură decisivă, mai puțin „vizibilă" la prima vedere.

Mai observăm că, în general, operatorii cu „+" și „!" sînt „pozitivi", adică aduc o îmbunătățire, o lărgire a sferei de activitate a pieselor, pe cînd operatorii cu „—" și „?" sînt „negativi", adică dimpotrivă, limitează activitatea pieselor.

41... Tb3-a3 /—Dh2, g8T / — adică „Prin mutarea 41... Tb3-a3 negrul elimină tactic acțiunea damei albe (aflată pe a2, lucru care se vede în poziția sau diagrama la care ne referim cînd scriem operatorul) de pe linia a doua și diagonala a2-g8, datorită legăturii create pe coloana „a" (la a1 se află regele alb)". În acest caz operatorul este relativ, de exemplu *pentru regele advers* dama nu este „scoasă din funcțiune", ea continuă să acționeze pe linia și diagonala menționate, în apărarea ei putîndu-se da mat sau contribui la mat prin eliminarea „de la distanță" — deși legată — a unor cîmpuri de refugiu ale „liderului" inamic.

24.Dg5 : h6 / — Ncp negre / — adică la mutarea nr. 24 dama albă luînd la h6 elimină acțiunea nebunului advers pe cîmpurile negre.

17.Cb1-a3 ? ! / ?Ta8 / !Th1 / — adică mutarea calului este mai curînd slabă decît tare, deoarece blochează deplasarea turnului a1 pe coloana „a", unde ar fi fost mai util decît pe linia întîi care-i devine accesibilă. Atenție, a nu se confunda semnele obișnuite de apreciere înscrise la sfîrșitul mutării cu semnul de început al operatorului !

33.e3-e4 ? / ?Ce4, g5 / — adică mutarea pionului alb este greșită, deoarece blochează poate pentru mult timp (pe e5 se află, de exemplu, un pion negru) accesul calului din f2 „via" e4 la importantul cîmp g5.

39.e3-e4 ! / !Ce3, f5 / — aici mutarea pionului la e4 este bună, căci eliberează cîmpul e3 prin care acum calul din g2 poate pătrunde la f5.

27. e : f+ / De1 Te2 Te3, e8 / — arată că părăsind coloana „e" pionul activează deodată trei piese albe pe această coloană. De

Scanned with CamScanner

remarcat că, în toate cazurile de „dublare", „triplare" etc., acțiunea lineară a pieselor se suprapune pe unul sau mai multe cîmpuri. În aceste cazuri, în expresia operatorului piesele cu acțiunea suprapusă se notează una lîngă alta, nedespărțite, ca în acest exemplu.

7.Nc4 : f7 + / ?Re8T / — adică, în urma șahului primit, regelui negru îi este interzis în continuare amplasamentul la e8 dacă nebunul atacator nu poate fi înlăturat.

3.3. Cooperări

Șahistul de performanță trebuie să dea o mare importanță și o atenție deosebită studierii atît a modalităților de creare a superiorității poziționale, cît și a celor de exploatare promptă, cu precizie a acestora. A scăpa prima ocazie de acest fel echivalează de cele mai multe ori cu amînarea pentru mult mai tîrziu sau chiar cu pierderea definitivă a posibilității de a obține avantaj decisiv.

Așa cum vom vedea în capitolul următor, *obținerea superiorității poziționale înseamnă a întrece cantitativ și calitativ adversarul în dotarea cu operatori favorabili (de activare și de deblocare) a pieselor proprii.* Cu alte cuvinte, utilizarea optimă a resurselor procesului condus (timpul de gîndire, rezerva de tempo, spațiul, materialul) permite uneia dintre părți să acumuleze un număr suficient de mare de operatori favorabili, astfel încît din combinarea unora dintre aceștia să poată realiza la un moment dat o lovitură tactică sau strategică hotărîtoare pentru rezultatul partidei.

Utilizarea promptă a operatorilor favorabili depinde în mare măsură de gradul în care ne-am familiarizat cu diversele tipuri de combinări ale lor în operațiuni complexe tactice și strategice, cu diferite *forme de cooperare*, pe scurt, *„cooperări"*.

Așa cum am arătat anterior, operatorii din *„stocul"* unei piese pot fi creați atît de mutări ale acesteia, cît și de mutări ale altor piese, proprii sau adverse. Admitem deci și posibilitatea ca, fără să vrea, adversarul să poată colabora cu noi la crearea operatorilor ce ne sînt necesari pentru a lovi decisiv. Cu alte cuvinte, există și forme de *cooperare între piese de culori diferite*.

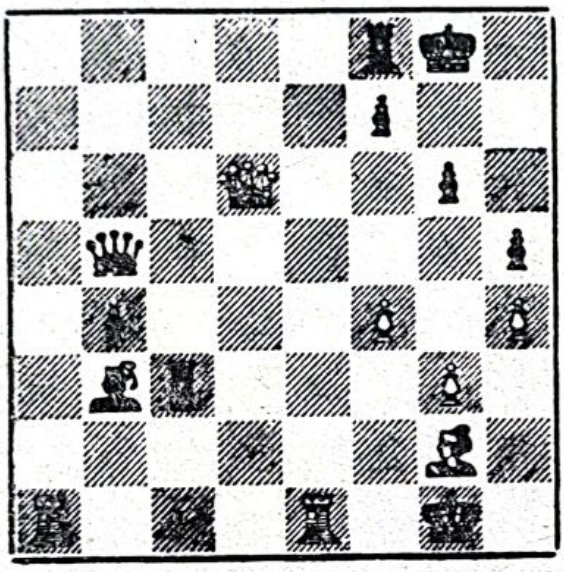
În analiza ce urmează nu vom diferenția cooperările între piese de aceeași culoare de cele între piese de culori diferite deoarece nu are importanță dacă operatorii utilizați au fost creați de mutări proprii sau adverse.

Scanned with CamScanner

Așadar, vom numi „*cooperare*“ între două sau mai multe piese, indiferent de culoare, *punerea în comun de către acestea a unor operatori din stoc în vederea „asamblării“ lor într-o operațiune complexă de luptă*. Iar prin „*operațiune complexă de luptă*“ sau, pe scurt, „*operațiune*“ *înțelegem combinarea mai multor operații elementare de prelucrare a poziției (permise de operatorii avuți la dispoziție) într-o acțiune din programul de realizare a unui plan*, (vezi d. 1) :

Șubă — *Jansa*

Tallin 1983



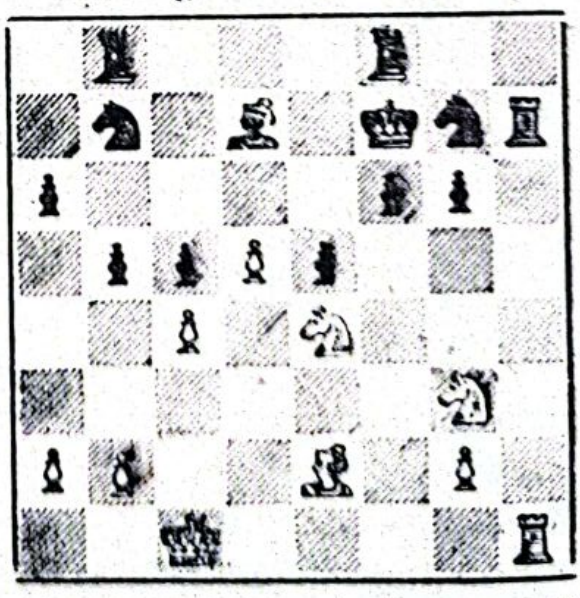
1

In poziția din diagrama nr. 1 s-a ajuns după ce albul a jucat 32.f4, intenționînd ca în mutările următoare (de exemplu 33.Te5 urmat de 34.f5) să folosească pionul „f“ ca „berbec“ de spargere a „zidului“ advers la g6 prin f5. Pentru a para această amenințare, negrul a mutat **32...Ne6 ? !**, creînd operatorul /?Ne6/, adică eliminarea unui apărător prin plasarea lui pe fostul cîmp apărat (e6). Aceasta face posibilă mutarea albului **33.T : e6 !** după care poziția negrului se prăbușește : **33...f:e 34.D:e6+ Rh8 35.D:g6 Df5 36.Dh6+Rg8 37.Ta7! Tc1+ 38.Rh2 Tf7 39.Ta8+ Tc8 40.T:c8+ D:c8 41.Nd5 Df5 42. Dd6 Db1 43.Dc7 Dg6 44.Db8+ Rg7** și negrul cedează. Iată deci că, în momentul în care negrul a mutat nebunul la e6, a permis, fără să vrea desigur, cooperarea acestuia cu turnul alb din e1 !

Avem de-a face aici, prin urmare, cu un caz în care o piesă adversă ne oferă un operator util fără a fi obligată la aceasta, ci dintr-o eroare de calcul. Sînt însă cazuri în care piesa adversă „donatoare“ este obligată de noi să ne ofere operatorul de care avem nevoie. Iată un astfel de caz (vezi d. 2) :

Gheorghiu — *Andersson*

Las Palmas 1972



2

Scanned with CamScanner

A urmat **26.Ch5 ! !.** Amenințînd simultan capturarea calului din g7 și a pionului din f6, albul obligă adversarul să-i deblocheze tactic nebunul din e2 pe cîmpul h5, ceea ce duce la un deznodămînt rapid : **26... g : h5 27.N : h5+Re7 28.T : g7+ Rd8 29.Ng6 f5 30.T1h7 Nc8 31.Cg5** și negrul cedează.

Astfel de variante forțate în care adversarul este obligat să efectueze și mutări ce ne creează operatori favorabili (a căror exploatare duce la avantaj pentru noi) sînt numite curent *„combinații"*. Combinația reprezintă de cele mai multe ori *încununarea spectaculoasă a unor cooperări minuțios pregătite, „explozia" poziției adverse „minată" din timp cu un număr suficient de mare de operatori favorabili nouă.*

Așadar sînt poziții în care putem forța adversarul să mute ce dorim noi. Aceasta înseamnă că, de fapt, cel puțin în anumite faze ale partidei, *nu jucăm numai cu piesele noastre, ci și cu piesele adversarului !*

Desigur că piesele adversarului vor fi mutate cum dorim noi numai dacă el este obligat de mutările noastre, de numărul și forța cooperărilor pe care reușim să le organizăm între piese, indiferent de culoarea lor.

Pentru a putea însă să organizăm cît mai multe cooperări complexe surprinzătoare și eficace, este necesar să clarificăm în prealabil de cîte tipuri sînt acestea.

O primă clasificare a cooperărilor are în vedere, firește, *apartenența pieselor*, și anume :

— *cooperarea între piese de aceeași culoare ;*

— *cooperarea între piese de culori diferite.*

Din punct de vedere al *modului de acțiune* al piesei colaboratoare, deosebim următoarele tipuri de cooperări :

— *cooperarea directă*, în care piesa colaboratoare ajută printr-o acțiune cu același efect ca al piesei ajutate și în aceeași zonă. De exemplu, în cazul cooperărilor între piese proprii, dacă piesa ajutată atacă un cîmp, piesa ajutătoare atacă același cîmp.

— *cooperarea indirectă*, în care piesa colaboratoare ajută printr-o acțiune cu efect diferit față de cel al piesei ajutate și nu neapărat în aceeași zonă cu aceasta. De pildă, în cazul cooperărilor între piese amice, dacă piesa ajutată atacă niște piese sau cîmpuri dintr-o zonă a poziției adverse, piesa ajutătoare fie atacă, ia sau îndepărtează (atrage în altă parte) o piesă adversă ce apără zona, fie ia locul piesei ajutate în apărarea poziției proprii.

Din punct de vedere al *dispunerii în spațiu a acțiunii* piesei colaboratoare față de acțiunea piesei ajutate, deosebim următoarele forme de cooperare :

— *cooperarea cu acțiune concentrată*, cînd piesele colaboratoare își exercită acțiunile asu-

Scanned with CamScanner

pra aceluiași cîmp, fie prin suprapunerea lor pe aceeași linie, coloană sau diagonală (prin „dublare"), fie prin încrucișarea lor ;

— *cooperarea cu acțiune complementară*, cînd piesele colaboratoare își exercită acțiunea pe cîmpuri diferite, în atac înmulțind amenințările asupra adversarului, suprasolicitîndu-l pînă nu se mai poate apăra, iar în apărare consolidînd punctele atacate ori executînd „baraje de foc" în calea unor piese adverse.

După *modul de exercitare în timp a acțiunilor* pieselor în colaborare deosebim :

— *cooperarea cu acțiune simultană* — în care piesele colaboratoare se grupează astfel încît la un moment dat acțiunea lor reunită să nu mai poată fi parată de adversar decît cu prețul unor pierderi importante ;

— *cooperarea cu acțiune consecutivă* — de pildă în cazul în care cîteva din piesele colabotoare sau numai una se sacrifică astfel încît poziția rezultată să fie favorabilă acțiunii decisive a celor rămase în joc.

În fine, în funcție de operatorul utilizat de piesa colaboratoare deosebim :

— *cooperarea prin activarea sau deblocarea unei piese amice* (caz frecvent) ;

— *cooperarea prin dezactivarea sau blocarea unei piese amice* (ca în cazurile de evitare sau de pregătire a unei poziții de pat) ;

— *cooperarea prin dezactivarea sau blocarea unei piese inamice* (caz frecvent) ;

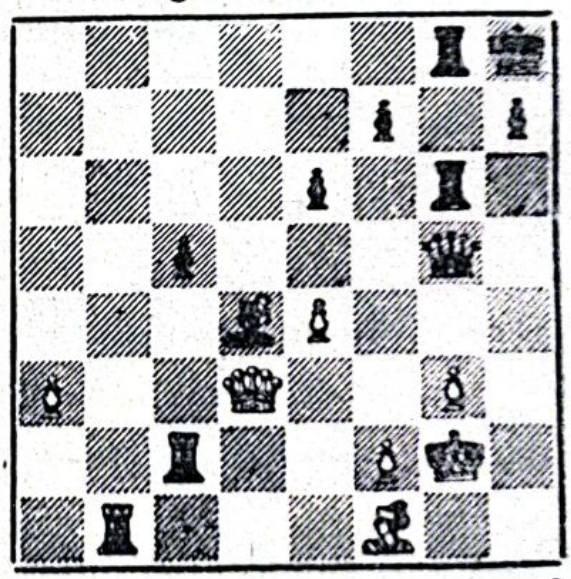
— *cooperarea prin activarea sau deblocarea unei piese inamice* (ca în cazurile de evitare ori de pregătire a unei poziții de pat).

În joc, aceste tipuri de cooperări se combină în felurite moduri, dînd acea varietate și frumusețe caleidoscopică specifică șahului.

Prezentăm în continuare cîte un exemplu pentru fiecare mod de combinare a tipurilor de cooperări redate în fig. 12, menționînd însă că, pe lîngă cooperarea pe care am considerat-o cea mai reprezentativă în cazul respectiv, exemplul mai conține, de regulă, și alte cooperări complexe.

Pfleger — *Ciocâltea*

România — R.F.G. 1976



3

Toate piesele negre din diagrama nr. 3 își concentrează acțiunea asupra celor doi pioni ce protejează regele alb. Bazîn-

Scanned with CamScanner

Tipul cooperării \ Tipul acțiunii		Acțiune simultană		Acțiune consecutivă	
		Activare sau deblocare piesă amică	Dezactivare sau blocare piesă adversă	Activare sau deblocare piesă amică	Dezactivare sau blocare piesă adversă
Cooperare directă	Acțiune concentrată	(A) - directă - concentrată - simultană - ACT sau DEB piesă amică	(E) - directă - concentrată - simultană - DEZ sau BLC piesă adversă	(I) - directă - concentrată - consecutivă - ACT sau DEB piesă amică	(M) - directă - concentrată - consecutivă - DEZ sau BLC piesă adversă
	Acțiune complementară	(B) - directă - complementară - simultană - ACT sau DEB piesă amică	(F) - directă - complementară - simultană - DEZ sau BLC piesă adversă	(J) - directă - complementară - consecutivă - ACT sau DEB piesă amică	(N) - directă - complementară - consecutivă - DEZ sau BLC piesă adversă
Cooperare indirectă	Acțiune concentrată	(C) - indirectă - concentrată - simultană - ACT sau DEB piesă amică	(G) - indirectă - concentrată - simultană - DEZ sau BLC piesă adversă	(K) - indirectă - concentrată - consecutivă - ACT sau DEB piesă amică	(O) - indirectă - concentrată - consecutivă - DEZ sau BLC piesă adversă
	Acțiune complementară	(D) - indirectă - complementară - simultană - ACT sau DEB piesă amică	(H) - indirectă - complementară - simultană - DEZ sau BLC piesă adversă	(L) - indirectă - complementară - consecutivă - ACT sau DEB piesă amică	(P) - indirectă - complementară - consecutivă - DEZ sau BLC piesă adversă

Fig. 12 Clasificarea cooperărilor în partida de șah și principalele tipuri de combinare a acestora *)

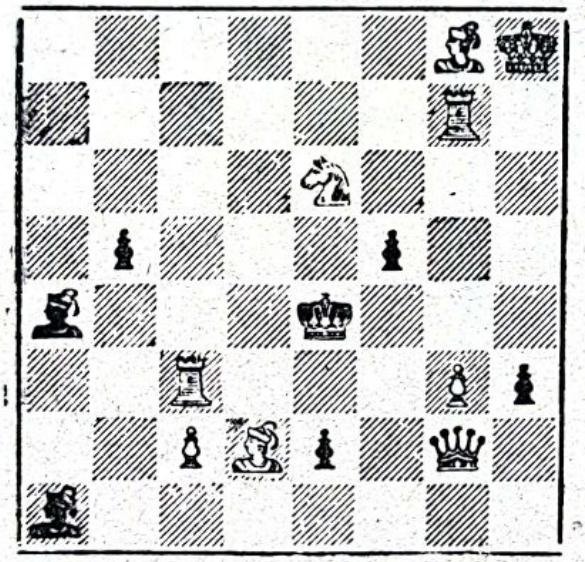
*) Nu au fost incluse și cazurile de evitare sau de pregătire a unei poziții de pat.

Scanned with CamScanner

du-se pe activarea turnului din g8 asupra cîmpului g3, negrul amenință deblocarea turnului din g6 și a damei pe coloana deschisă „h" cu efect distrugător. A urmat **1...Dh4 !** și albul a cedat. Dacă 2.Tb3 urmează 2...Th6 3.Rf3 Dh5+ ! urmat de mat la g4 sau h1, iar la 2.Ne2 decide 2...N : f2 ! urmat de 3...T : g3 (Tipul A).

Ianovcic 1957

3≠ (8+8)

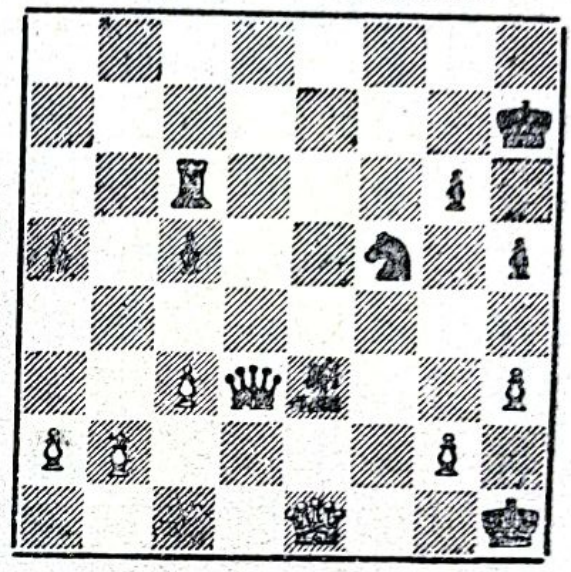


4

Piesele albe din diagrama nr. 4 colaborează direct la îngrădirea posibilităților de mișcare ale regelui advers. Lovitura de grație se dă însă ca rezultat al cooperării directe și complementare între Tg7, Ce6 și Ng8. După **1.Te7 !** (cu amenințarea 2.Cg7+ Rd4 3.C : f5 mat) negrul poate încerca 6 posibilități de a se apăra, dar calul din e6, mutînd de fiecare dată pe alt cîmp, deblochează turnul din e7 cu mat la mutarea următoare ! **1...Nb3 2.Cc5+** și **3.C : b3 ; 1...N : c2 2.Cc7+** și **3.C : b5 ; 1...Df3 2.Cg5+** și **3. C : f3 ; 1...D : g3 2.Cf4+** și **3. C : e2 ; 1...Df2 2.Cd8+** și **3.Cc6 ; 1...N : c3+ 2.Cd4+** și **3.Ne3** (Tipul B).

Vegvari — *Mihăescu*

Arad 1977



5

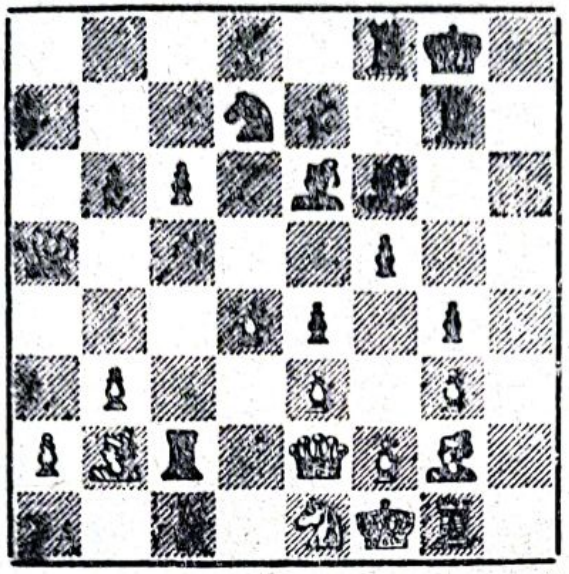
Profitînd de poziția oarecum inactivă, lipsită de cooperări a turnului din c6 și de slăbiciunea cîmpurilor din jurul regelui advers, în diagrama nr. 5 negrul decide partida numai în cîteva mutări, grație cooperării bune a pieselor sale : **1...Cg3+ ! 2. Rh2** (La 2.D : g3 ? urma 2...Df1+ 3.Rh2 Dg1 mat) **2...Cf1+ 3.Rh1 Df5 ! 4.Tc7+ Rh6 5.Te7 Df4** și albul a cedat, matul fiind imparabil (Tipul C).

Supraevaluîndu-și poziția, în diagrama nr. 6 negrul joacă liniștit **1...D : a2,** ceea ce permite însă albului o contralovitură în centru, ca rezultat al cooperării pionului din d4 cu Nb2 și Tc2. A urmat **2.d5 !** (Se ame-

Scanned with CamScanner

Mihăescu — *Mozes*

Arad 1977

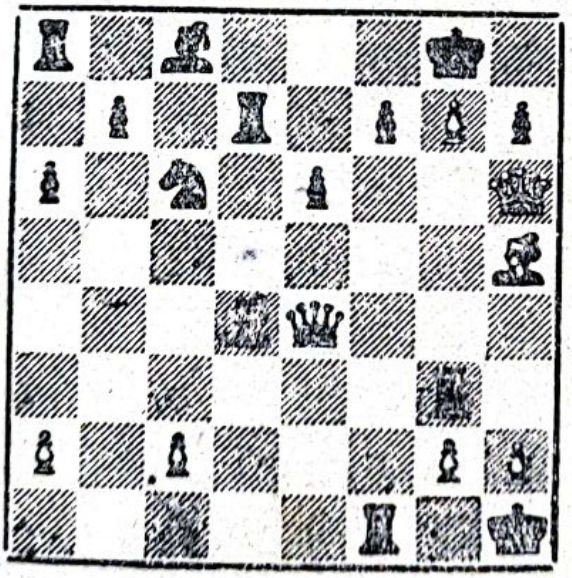


6

ninţă simultan 3.N : f6 şi 3.d : e) **2...D : b3 3.d : e Cc5 4.N : f6 e : f 5.Tb2 Dc3 6.Dc2 !** (Aduce cu tempo calul în joc) **6...D : c2 7.C : c2 C : e6 8.T : b6** şi finalul obţinut este cîştigat de alb (Tipul D).

Mahia — *Quinteros*

San Miguel 1980

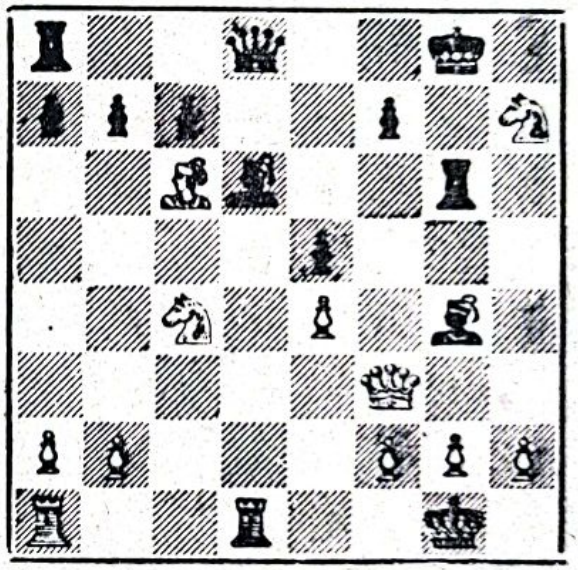


7

În diagrama nr. 7 valorificarea superiorităţii poziţionale a albului se obţine începînd cu o interferenţă de efect : **1.Ng6 ! !** destinată a elimina din joc dama neagră prin **1...D : g6** (Nebunul nu poate fi luat de nici unul dintre pioni, din cauza cooperării pionului g7 cu dama şi cele două turnuri albe) **2.T : g6 Ce7** (Pentru a para 3.D : h7+ !. La 2....Td8 albul cîştigă astfel : 3.Tg5 Ce7 4.Th5 sau 3...f5 4.Tf3 ! Nc3 5.D:h7+ ! R : h7 6.g8D+ T : g8 7.Th3 mat) **3.T : f7 ! R : f7 4.g8D+ ! C : g8 5.D : h7+** şi negrul cedează (Tipurile E şi F).

Gheorghiu — *Castro*

Orense 1977



8

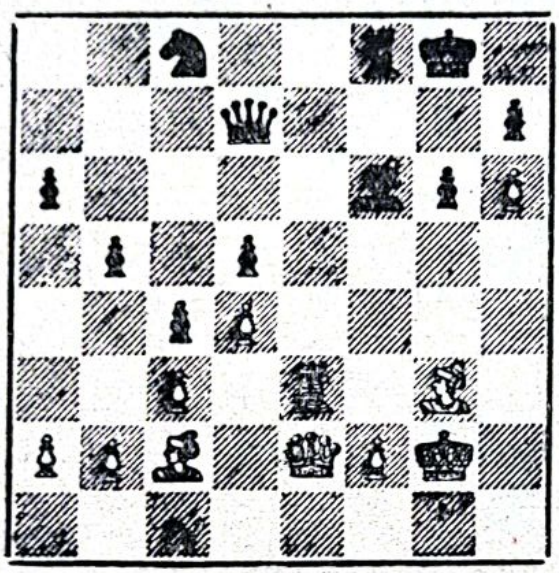
În diagrama nr. 8 calul din h7 nu mai poate fi salvat, iar la retragerea damei, albul ar mai pierde şi turnul din d1. De aceea albul pare pierdut. Şi totuşi, el se salvează spectaculos graţie cooperării între Df3 şi Ch7, prin mutarea intermediară **1.Cf6+ !** care atrage dama neagră pe un cîmp unde poate fi schimbată, cîştigîndu-se astfel un tempo extrem de preţios

Scanned with CamScanner

pentru apărare : **1...D : f6 2. D : f6 T : f6 3.N : b7 Tb8 4.f3 !** și scăpat de greutăți, albul își va valorifica în final avantajul material (Tipul G).

Szabo — *Erdelyi*

București 1948



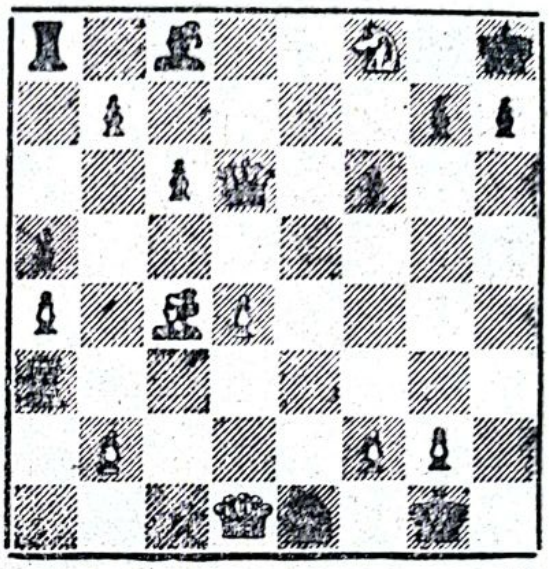
9

La prima vedere, în diagrama nr. 9 poziția nu pare a fi net în favoarea albului, dar acesta decide soarta partidei în numai cîteva mutări, așezîndu-și piesele într-o structură de perfectă cooperare : **1.Te6 !** (Dezactivează cu tempo Dd7 pe cîmpul g4 pe care se va plasa dama albă) **1...a5 2.Dg4 !** (Amenință 3.N : g6 !) **2...Df7 3.Nf5 ! ! N : d4 4.T : g6+** și negrul a cedat (Tipul H).

Deși nu acționează încă asupra zonei în care se află regele advers, în diagrama nr. 10 dama și turnul albului se află totuși în cooperare cu nebunul din c4 și calul din f8 (piese care operează deja asupra acestei zone), căci Ta3 are în stoc doi operatori de deblocare : pe g3 și pe h3, iar Dd1 unul pe h5, operatori care pot fi utilizați în mutările următoare. Așadar : **1. C:h7!!** (Calul se sacrifică pentru a înlătura o piesă din „garda" regelui advers și a-l expune astfel atacului consecutiv al celorlalte piese) **1...Nf5** (Desigur nu 1...R : h7 ? căci 2.Dh5 mat. La 1...Ne6 urma : 2.C : f6 g : f și 3.Tg3 !) **2.Dh5 g5** (Or 2... N : h7 3.Th3 cu mat) **3.C : f6+ Rg7 4.Df7+** și negrul a cedat, întrucît la 4...Rh8 sau Rh6 urmează 5.Th3+ N : h3 și 6.Dh7 mat (Tipul I).

Pogorevici — *Brusztman*

Bydgoszcz 1981



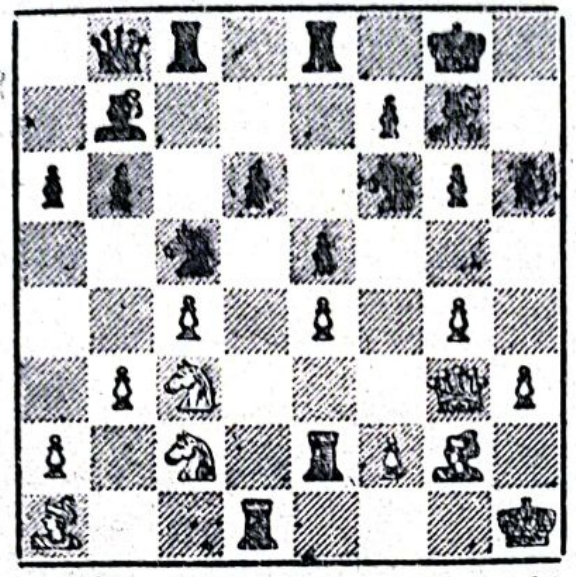
10

Avînd mai mulți operatori favorabili disponibili, în diagrama nr. 11 negrul este primul care găsește o suită de cooperări ce hotărăsc repede rezultatul partidei : pionul din b6 se sacrifică pe b5 pentru a deschide coloana „c" pentru Tc8, aducîndu-l și pe acesta în cooperare cu caii și Nb7 la crea-

Scanned with CamScanner

Larsen — *Șubă*

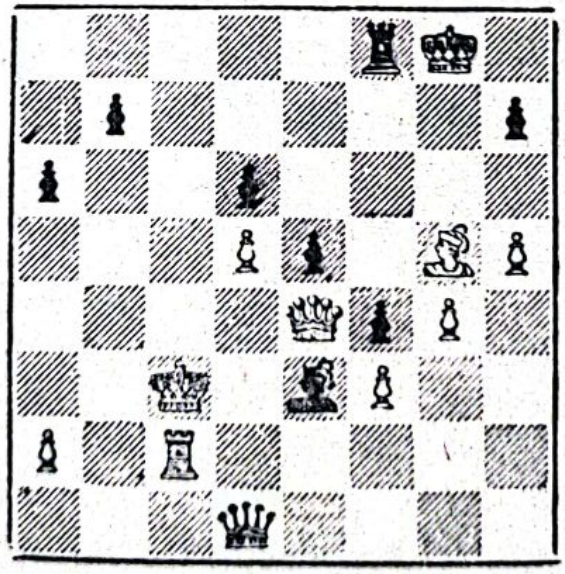
Las Palmas 1982



11

rea unor amenințări multiple pe care albul nu va reuși să le apere satisfăcător. Deci : **1...b5 ! 2.c : b Cc : e4 ! 3.C : e4 C : e4 4. Dd3 Cc5** (Albul este în dificultate, pierde pionul b5 fără nici o compensație etc.) **5.D : d6 ? Tcd8** și albul a cedat (Tipul J).

Exemplu didactic

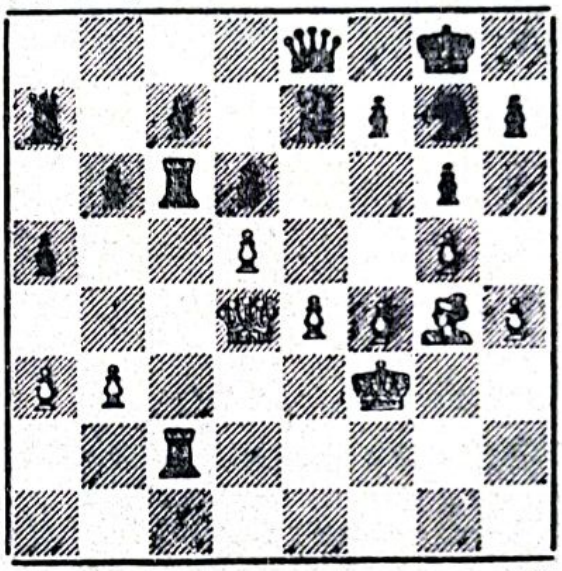


12

În diagrama nr. 12, după **1...Tc8+ 2.Rb3 Db1+ 3.Tb2,** grație cooperării dintre piesele sale negrul forțează eliminarea cu tempo a ambilor apărători ai regelui alb și trecerea într-un final avantajos : **3...Tc3+ !** (Aduce regele alb pe cîmpul c3) **4.R : c3 Nd4+ 5.Rd2** (Sau 5.D : d4 e : d+ 6.Rb3 Dd3+ 7.Ra4 b5+ 8.Ra5 Da3+ și 9... D:b2. La 8.Rb4 Dc3+ și 9...D:b2) **5...D : b2+ 6.Rd1 D : a2** și negrul și-a valorificat avantajul (Tipul K).

Gheorghiu — *Van der Vliet*

Londra 1981



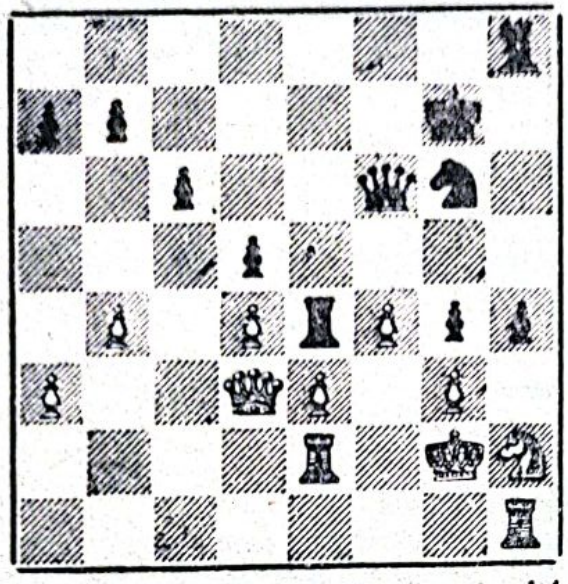
13

În diagrama nr. 13 turnul din c2 și nebunul din g4 ar avea amîndoi cîte un operator de deblocare pe importantul cîmp c8 (cu posibilitatea capturării damei negre) dacă n-ar exista pionul advers din c7. Pentru înlăturarea acestui pion se va sacrifica turnul din c6 : **1.T :d6! c : d6** (1...Cf5 ? ! 2.e : f5 ! c : d6 3.f : g6 Tec7 4.g : f7+ ±) **2.Tc8 D : c8 3.N : c8** și în final negrul nu și-a mai putut apăra toți pionii slabi și a cedat (Tipul L).

Scanned with CamScanner

Cormoș — *Drimer*

București 1962

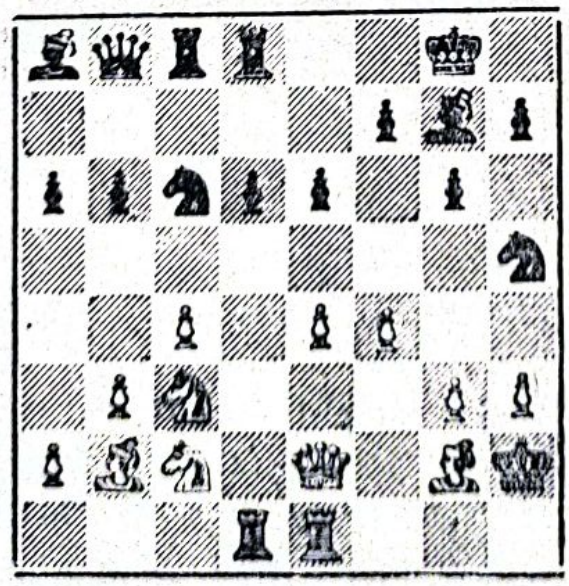


14

Poziția din diagrama nr. 14 a rezultat în urma mutării **1.f4 ?** A urmat **1...g : f3+ 2.C : f3 h3+ 3.Rf2 D : f3+ ! !** (Invitînd regele să ia la f3 și astfel să se autoblocheze spre cîmpurile de refugiu e1 și g1 sau... să cedeze !) **4.R : f3 Tf8** mat (Tipul M).

Vukici — *Șubă*

Vinkovici 1977

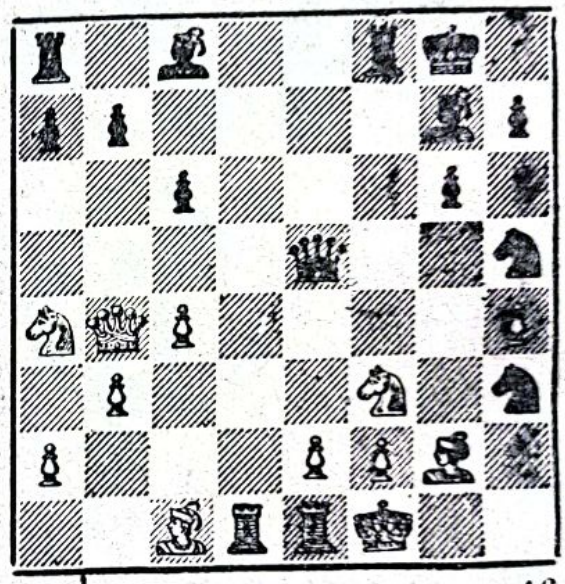


15

Prin străpungerea tematică **1...b5 !** și înaintarea ulterioară a pionului b5 la b4, în diagrama nr. 15 negrul va alunga la marginea tablei un important apărător al pionului e4 și al cîmpului d5 : **2.c : b5 a : b5 3.Nf3 Ce7 4.Cd4 b4 ! 5.Ca4 Cf6** și negrul are o poziție mai activă pe care o va valorifica (Tipul N).

Ciocâltea — *Radovici*

București 1968



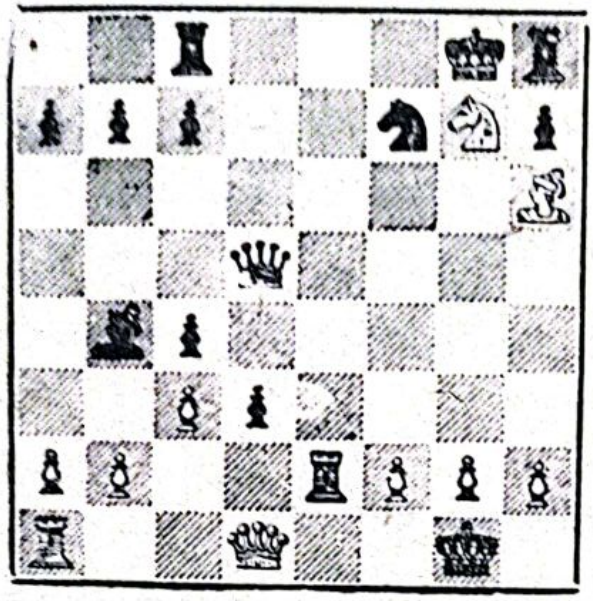
16

Cu **1...Dg3 !** în diagrama nr. 16 negrul încearcă să dezactiveze pionul f2 pe g3, pentru a permite mutarea calului din h5 pe acest cîmp cu mat. Totodată se amenință 2...D : f2 mat. A urmat : **2.Ne3 Ng4** (Permițînd Tae8) **3.Dd6 Ne5 ! 4.Dd3** (Nebunul nu poate fi luat : 4.C : e5 T : f2+ sau 4.D : e5 D : e5 5.C : e5 Cg3 mat) **4...Dh2!** (Amenință 5...Dg1+ 6.C : g1 Cg3 mat) și pentru că dama nici acum nu poate fi luată (5.C : h2 Cg3 mat, albul a cedat (Tipul O).

Scanned with CamScanner

Gudju — *Bogdanovski*

Paris 1926



17

Prin mutarea **1.Ch5 !** în diagrama nr. 17 albul termină organizarea unei splendide cooperări între piesele sale, avînd scopul de a dezactiva dama neagră pe cîmpul f6 pe care calul se pregătește să dea mat. A urmat : **1...Df5** (La 1...Dc6 urma 2.Te6 ! D : e6 3.Dg4+ ! Cg5 4.D : g5+ Dg6 5.Dd5+ Df7 6.Cf6 mat) **2.Te8+ ! !** (Deblochează dama din d1 spre g4, cu tempo !) **2...T : e8 3.Dg4+ !** și negrul cedează deoarece nu poate împiedica matul sau pierderea damei (Tipul P).

Deosebit de instructiv pentru cititor ar fi să încerce să găsească el însuși exemple de joc pentru tipurile de cooperări complexe (combinări de cooperări) prezentate în fig. 12. Rezultatul ar fi, cu siguranță, o îmbogățire a arsenalului său de luptă.

Scanned with CamScanner

RESURSELE PROCESULUI CONDUS ȘI METODE DE UTILIZARE OPTIMĂ A ACESTORA

Victoria este cu atît mai mare cu cît pierderile sînt mai mici.

4.1. Resursele procesului condus

Așa cum rezultă și din fig. 10, evenimentele ce au loc în cadrul procesului condus, adică pe tabla de șah, au drept scop transformarea unor *resurse* într-un anumit fel de *poziții,* cu ajutorul unor *metode* (în cadrul cărora includem și *restricțiile* impuse acestui proces).

Anterior, cu diverse ocazii, ne-am mai referit la resursele consumate în procesul condus, de fiecare dată însă fără studiul lor aprofundat. Un asemenea studiu vom încerca să facem în cele ce urmează.

Așadar, ce anume se consumă în procesul condus pe tabla de șah ?

În primul rînd ceasul de control ne arată că fiecare jucător a consumat un anumit *timp de gîndire.* Apoi observăm că poziția este caracteristică unui anumit tip de deschidere sau de final, sau, dacă e din jocul de mijloc, ne dăm seama uneori că prin ultima mutare efectuată se urmărește realizarea unei manevre tipice sau a unui plan ce ni se pare a fi asemănător cu unul anume întîlnit în lecturile noastre șahiste. Acest fapt presupune, cel puțin din partea unuia dintre jucători, un consum anterior de *timp de pregătire,* din care o parte a fost folosit pentru a învăța ceea ce a fost inclus în poziția la care ne-am oprit. Această resursă ascunsă se cheltuiește pentru ca subsistemul procesului condus să aibă de unde consuma cît mai multe „metode", reprezentate la intrarea oricărui sistem de o săgeată paralelă cu cea a resurselor (vezi fig. 6).

În poziția considerată, ambii adversari au mai „investit" *un număr de mutări, de „tempo",* cu mai mult sau mai puțin folos. *Rezerva de tempo* este o resursă de asemenea ascunsă, dar, așa cum

Scanned with CamScanner

vom vedea ceva mai departe (vezi 4.5), de modul în care este întrebuințată depinde în cea mai mare măsură preluarea inițiativei și aplicarea loviturii decisive pentru rezultatul partidei. Precizăm că printr-un *tempo* înțelegem *dreptul de a muta o dată*, drept ce se dă fiecărui jucător alternativ. Cu fiecare mutare, jucătorul consumă *o unitate* din rezerva de tempo care e de 40 de unități la 2 (uneori la 2,5) ore de timp de gîndire.

Mai constatăm că poziția presupune, evident, și un consum de *spațiu* din cele 64 de pătrate ale tablei de șah. Acestea sînt, în majoritatea cazurilor, cantitativ și calitativ în mod diferit consumate; adică ocupate sau controlate de către o „armată" față de cealaltă.

În sfîrșit, poziția este materializată de *piesele* ce o alcătuiesc, cu observația că pentru a se ajunge la ea s-au „consumat total" piesele care au ieșit din joc (au fost luate „prizoniere" de adversari) și se „consumă parțial" (nu toate participă în mod egal la luptă) cele aflate pe tablă.

Recapitulînd, afirmăm că *timpul de gîndire, timpul de pregătire, rezerva de tempo, spațiul și materialul* (piesele) sînt așa-zisele *resurse tehnice* ale partidei de șah, *resurse consumate direct în transformările ce au loc de la o poziție la alta în cadrul procesului condus.*

De *resursele intelectuale* ale jucătorilor ne vom ocupa în partea următoare a manualului, deoarece ele sînt consumate direct în subsistemul de conducere a partidei, sînt „hrana" acestuia și nu a subsistemului condus.

Resursele tehnice menționate pot fi grupate în două categorii :

— *resursele primare : spațiul* și *materialul* — adică resursele de bază, cele ce concură nemijlocit la constituirea poziției, sînt substanța însăși a acesteia, „materiile prime" ce se „prelucrează" ;

— *resursele secundare* sau *auxiliare*, adică *timpul de gîndire, timpul de pregătire* și *rezerva de tempo*, cele ce apar mai puțin evident sau chiar nu apar deloc în ceea ce numim „poziția de șah", dar fără aportul cărora obținerea avantajului nu este posibilă.

În subcapitolul 1.2. am văzut că pentru fiecare resursă există posibilitatea de a aprecia destul de precis cît de *productiv* a fost folosită. Tot acolo am enunțat unele *cerințe de organizare* a sistemului „partida de șah" pentru ca fiecare resursă să fie utilizată cu folos maxim.

La intrare, oricare sistem absoarbe (consumă, necesită), pe lîngă resurse, și *metode* de utilizare optimă a acestora (vezi 2.2).

Scanned with CamScanner

Vom încerca în cele ce urmează să studiem astfel de metode, să precizăm deci cum se pot satisface cerințele menționate.

Mai înainte însă de a trece la acest studiu al metodelor, este strict necesar să aprofundăm un concept schițat anterior (vezi 1.2), de care ne vom servi tot mai des în continuare — noțiunea de „*mutare activă*“ — a cărei perfectă înțelegere condiționează progresul în cercetarea propusă.

4.2. Mutare activă, mutare inactivă

La prima vedere toate mutările ne sînt utile deoarece pe toate le facem cu un scop bine determinat. Experiența însă ne-a demonstrat că se întîmplă să facem uneori mutări care se dovedesc pînă la urmă a fi mai utile adversarului decît nouă !

Pentru a evita astfel de cazuri neplăcute, ne-ar fi de mare folos să avem la dispoziție, înainte de a muta, *un criteriu sigur de apreciere a utilității reale a mutării.*

Ca „produs“ al sistemului „partida de șah“, poziția — și în consecință fiecare mutare ce o „clădește“ — trebuie să materializeze *obiectivul general al sistemului* care, așa cum am stabilit anterior (vezi 1.1), constă în „*a utiliza optim toate resursele în vederea realizării superiorității potențiale cît mai devreme posibil*“ (citat din formularea a doua a problemei).

Utilitatea mutărilor trebuie apreciată deci după *măsura în care ele reușesc să contribuie efectiv, neîndoielnic și definitiv la realizarea acestui obiectiv.* Iată criteriul căutat !

Utile sînt, desigur, și mutările de apărare cînd poziția o cere, dar criteriul de mai sus ne cere să ne străduim să mărim la maximum ponderea *mutărilor active, care fie că ne aflăm în atac sau în apărare „aduc o contribuție reală la slăbirea exploatabilă a dispozitivului inamic și/sau la pregătirea unei lovituri asupra acestuia „cu șanse mari de realizare mai devreme sau mai tîrziu în cursul partidei*“ (vezi 1.1).

Indiferent dacă sînt *pur ofensive* sau *ofensiv-defensive* ori *defensiv-ofensive,* mutările active prezintă următoarele caracteristici :

— direct sau indirect *atacă,* deoarece atacul este prima și cea mai importantă formă de slăbire a dispozitivului inamic. Așa cum vom vedea ceva mai tîrziu (vezi 4.6.1 — fig. 15), *fiecare cîmp inamic pe care am ajuns să-l atacăm cel puțin de atîtea ori de cîte ori e apărat este practic un cîmp slab* (cu condiția să mai poată fi atacat sau să i se poată reduce numărul apărărilor). Tot o

Scanned with CamScanner

formă de atac este includerea mutării într-o cooperare cu scop total sau parțial agresiv, cu șanse reale de succes mai devreme sau mai tîrziu ;

— *reprezintă materializarea unui plan corect,* nerăsturnabil, de obținere și valorificare a superiorității ;

— *creează cît mai mulți operatori favorabili* și cît mai puțini și mai neînsemnați operatori defavorabili ;

— pe cît posibil *nu creează în poziția proprie slăbiciuni* ce pot fi exploatate de adversar în favoarea sa.

Partida se cîștigă cu *mutări de atac,* virulente sau disimulate. De aceea, oricît ar părea de ciudat, mutările de apărare pură, deși uneori strict necesare, nu pot fi considerate la fel de importante ca mutările active care servesc *direct* obiectivul sistemului ; mutările de apărare pură uneori salvează partida, dar nu o cîștigă ! Cînd am ajuns să facem multe mutări de apărare pură înseamnă că n-am făcut suficiente mutări active mai înainte ! Iată pentru ce în lucrarea de față am luat în studiu cu prioritate *modalitățile de a executa mutări active.* Jucătorul ideal — în spiritul acestei cărți — nu ajunge niciodată să facă mutări pur defensive, cu excepția cîtorva de importanță minoră (cum ar fi, de exemplu, scoaterea regelui din poziția de șah). El știe și ajunge să preia repede inițiativa și nu o mai lasă pînă la victorie !

De aici, o concluzie foarte importantă pentru jocul practic : să ne orientăm cercetările spre depistarea modalităților de a juca astfel încît să nu ajungem decît arareori să fim obligați să facem mutări de apărare pură, mutări care nu creează simultan și operatori sau cooperări cu caracter agresiv ! Cu alte cuvinte, să jucăm mai degrabă prudent, cu acumulări poziționale agresive cît de mărunte, dar multe și certe !

Această concluzie ne duce imediat cu gîndul la jocul uneori poate mai puțin spectaculos, dar întotdeauna extrem de sigur și de eficace al excampionului mondial Anatoli Karpov.

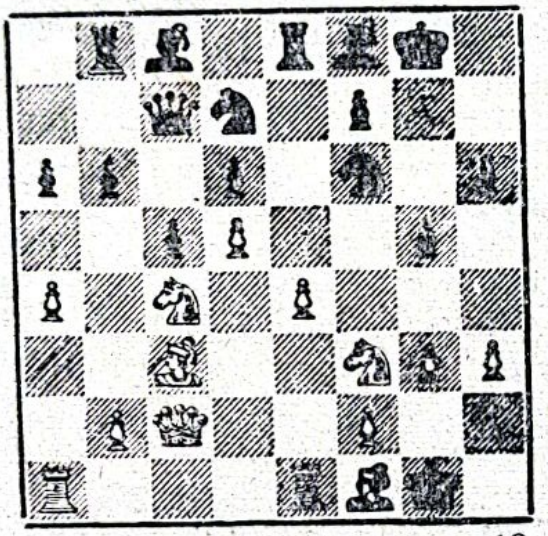
Să nu facem mutări care ulterior ne pun în situația de „a bate în retragere", fără a fi realizat un avantaj care să justifice timpul pierdut. Să nu avansăm o piesă proprie spre „oastea" inamică decît dacă pe acea poziție înaintată se poate menține un timp suficient pentru a intra într-o cooperare care să continue inițiativa, operațiunile de slăbire sau lovire a poziției adversarului, cu toată opoziția îndîrjită a acestuia. Cînd vrem să avansăm o piesă proprie, în primul rînd îi pregătim nu retragerea, ci continuarea acțiunilor sale sau ale altor piese amice în lagărul advers. Iar cînd sîntem constrînși să facem o mutare cu caracter defensiv, din punct de vedere al obiectivului general al sistemului, dacă vrem ca pînă la urmă să o putem încadra totuși și pe ea în categoria

Scanned with CamScanner

mutărilor active, atunci va trebui neapărat ca dintre posibilitățile avute să o alegem pe aceea care, pe lîngă operatorii necesari apărării, creează și operatori favorabili unor cooperări viitoare ofensive, fie ele și mai puțin apropiate în timp. Căci în majoritatea cazurilor amenințările adversarului pot fi parate pe mai multe căi, unele prin mutări de „apărare pură", altele prin mutări de „apărare-atac" sau chiar de contraatac și este recomandabil să căutăm întotdeauna mutarea în primul rînd printre acestea din urmă.

Kasparov — *Braun*

Banja Luka 1979



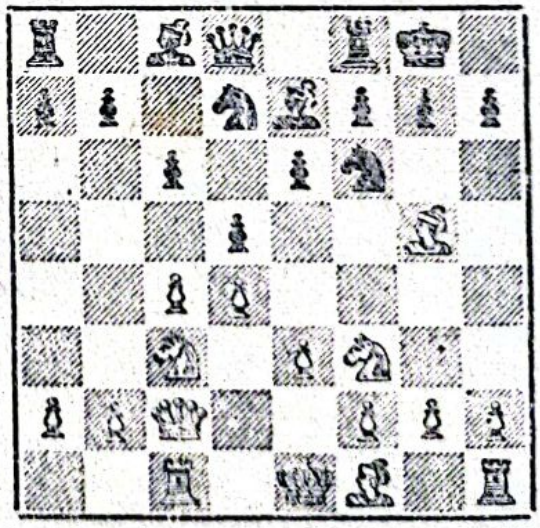
18

În diagrama nr. 18, mutînd **24.Cc4** Kasparov a anticipat desigur continuarea : **24...b5 25. a : b a : b** prin care calul proaspăt intrat în luptă este invitat imediat să se retragă. Aceasta însă nu se va întîmpla deoarece cu mutările anterioare albul i-a pregătit o subtilă cooperare cu pionul din e4 împreună cu care va realiza o fisură în dispozitivul de apărare advers, fisură pe care o vor exploata decisiv celelalte piese amice, pînă la victorie. A urmat : **26.e5 ! C : d5 27.C : d6 N : d6 28.e : d Dd8 29.Ce5** și presiunea la care a fost supus în continuare l-a obligat pe negru să cedeze după zece mutări.

Există însă și cazuri în care avansînd și apoi retrăgînd piesa pe un alt cîmp decît cel de plecare se urmărește a o plasa mai bine sau a tenta adversarul să facă o anumită mutare de alungare. Dar și mutările ce compun astfel de manevre pot fi considerate active numai dacă îndeplinesc și celelalte condiții obligatorii menționate ceva mai înainte.

Sagorjanski — *Khan*

Moscova 1934



19

În poziția din diagrama nr. 19 albul a jucat **9.a3** care, pe lîngă faptul că permite un ulterior

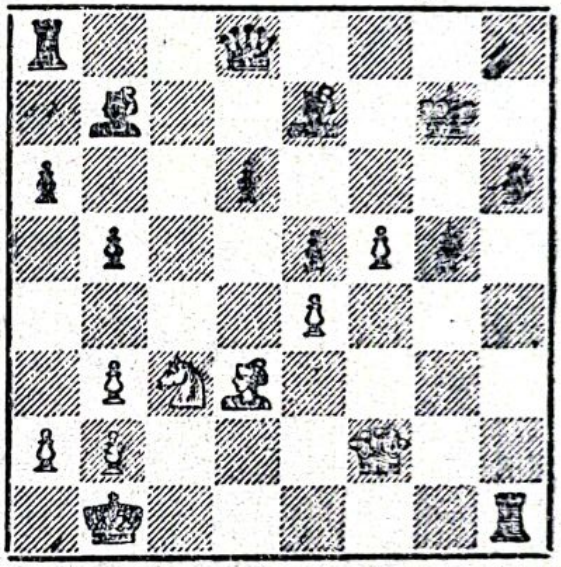
Scanned with CamScanner

activ b2-b4, mai pregătește și retragerea Nc4-a2 după schimbul pionilor pe c4 și alungarea nebunului prin mutarea b7-b5. Fără această pregătire nebunul nu s-ar fi putut retrage decît fie înapoi pe diagonala de unde a venit (și unde nu e suficient de activ), fie la b3 de unde însă nu se va putea plasa în spatele damei pe diagonala b1-h7 pentru a presa la momentul potrivit poziția regelui advers. A urmat: **9...h6 10.Nh4 a6 11.Nd3 d:c 12.N:c4 b5 13.Na2 c5 14.0-0 Nb7? 15.d:c C:c5 16.Tfd1 Ccd7 17.Nb1! Te8 18.e4!** și în fața amenințării e4-e5 negrul este obligat să joace **18...e5** care însă slăbește cîmpul d5, oferă atacului alb pionul din e5 și expune pionul din f7 la atacul din diagonală. A urmat **19.Na2!** O întoarcere pe cîmpul deținut anterior, luînd sub control pionul din f7 și întreaga diagonală a2-f7. Desigur că în acest exemplu mutările: 9.a3, 13.Na2 și din nou 19.Na2! reprezentînd o pregătire, o retragere și respectiv o „întoarcere" sînt totuși active deoarece toate au făcut parte din cooperări cu caracter agresiv care și-au atins obiectivele.

Sînt și cazuri în care, în urma unui plan greșit, am cedat inițiativa și sîntem nevoiți un timp să ne apărăm, să efectuăm mutări inactive din punct de vedere al obiectivului general al sistemului. O parte din ele pot fi însă parțial sau chiar total „recuperate" mai tîrziu, „speculate", căutînd printre operatorii creați pe cei care pot participa la cooperări ulterioare cu alte piese pe care le mutăm apoi special pentru a-i valorifica. Se poate da astfel „un rost ofensiv" și unor mutări care cînd au fost efectuate nu-l urmăreau și prin aceasta mutările respective pot fi transformate ulterior în mutări active.

Sisigin — *Camzirajem*

Kizila 1960



20

În diagrama nr. 20 nebunul din d3, un nebun mai mult „rău" decît buh, joacă doar un minor rol de apărător al pionului din e4 și, în actuala structură de pioni, nu se văd cooperări eficace ale lui cu celelalte piese. Albul observă însă că dacă n-ar avea cei doi pioni pe diagonala b1-h7, nebunul ar deveni dintr-o dată foarte puternic datorită cooperării imediate pe care ar putea să o realizeze cu dama după mutarea acesteia la f5. Pe baza acestei observa-

Scanned with CamScanner

ții, albul elaborează un plan ingenios de transformare a mutării anterioare a nebunului la d3 dintr-o mutare inactivă într-una activă. A urmat : **1.Cd5 ! N : d5 2.f6 + ! !** (Pionul „f" se sacrifică la timp ! Dacă albul ar fi continuat „firesc" 2.e : d urma 2...Nf6 și planul alb eșua !) **2...N : f6 3.e : d** (Se amenință 4.Df5 !) **3...Dd7 4.T : h6 ! Dd8** (Dacă 4...R : h6 urma 5.Dh2+ Rg7 6.Dh7+ cu cîștigul damei negre) **5.Df5 !** și negrul a cedat.

În contrast cu mutările active, *mutările inactive* sînt cele care din diverse motive nu au contribuit în nici un fel la slăbirea exploatabilă sau la lovirea dispozitivului advers. Printre acestea se numără mutările pur defensive și cele aparent active — în realitate mutări care pînă la urmă adversarul ne dovedește că au fost greșite : așa-zisele „gafe", „orbiri șahiste", o însemnată parte din mutările făcute fără plan și nu în virtutea unor obiective corecte, jucate în grabă, la primul impuls, numai pe baza intuiției, mutările de așteptare, cele pentru un plan iluzoriu, integrabil sau cele care, deși urmăresc realizarea unui plan bun, nu ajung să-l înfăptuiască deoarece succesiunea lor este greșit aleasă etc.

4.3. Utilizarea timpului de gîndire

A utiliza optim timpul de gîndire nu înseamnă a juca prea repede, ci mai curînd a aloca fiecărei mutări nici mai mult nici mai puțin timp decît cel necesar și suficient pentru ca, indiferent dacă ne aflăm în atac sau în apărare, mutarea pregătită să se dovedească ulterior a fi fost cu adevărat activă sau, cel puțin, să fi „pregătit terenul", să fi favorizat o serie de mutări proprii cu caracter activ și avînd ca rezultat îmbunătățirea poziției noastre și (sau) înrăutățirea poziției adversarului.

Deci, o primă modalitate de a asigura o utilizare optimă a timpului de gîndire este *jocul pentru mutări active*. Într-adevăr, procedînd astfel obținem o creștere a ponderii mutărilor active în totalul mutărilor efectuate, ceea ce face ca timpul corespunzător mutărilor active (cheltuit pentru acestea) să crească de asemenea și, o dată cu el, să se mărească și productivitatea timpului de gîndire, așa cum ne-am propus la formularea cerințelor de organizare (vezi 1.2).

O a doua modalitate este *valorificarea superioară a timpului de gîndire al adversarului.*

Scanned with CamScanner

Dată fiind complexitatea pozițiilor, este practic imposibil să găsim de fiecare dată mutarea cea mai activă, cea care îmbină în modul cel mai fericit, în funcție de situație, operațiunile ofensive cu cele defensive strict necesare. Cauza principală a acestui fenomen e lipsa timpului suficient de gîndire.

În aceste condiții, folosirea cu cît mai mult profit pentru fiecare mutare, atît a timpului de gîndire propriu (TGP), cît și a timpului de gîndire al adversarului (TGA), capătă o deosebită importanță. Și cum profit maxim fără o bună organizare nu este posibil, vom căuta să organizăm amănunțit utilizarea ambelor categorii de timp de gîndire, elaborînd pentru fiecare dintre ele cîte un model de folosire optimă.

Dacă pentru TGP elaborarea unui astfel de model este relativ ușoară întrucît lucrăm cu o poziție certă — cea care a rezultat după ultima mutare a inamicului — în cazul TGA planul de utilizare este ceva mai dificil de conceput dat fiind faptul că nu știm ce va muta adversarul, gîndim în condiții de incertitudine. Ideea care ne vine imediat în minte este ca pînă mută adversarul să încercăm să-i anticipăm mutarea și încă pe timpul lui să gîndim răspunsul nostru, măcar în linii mari, urmînd ca după ce va muta să nu ne mai rămînă decît să mutăm și noi piesa pe tablă, să înscriem răspunsul pe fișă și să apăsăm clapeta ceasului de control.

Este oare aceasta o cale bună de a aloca fiecărei mutări efectuate maximum de timp din TGA ? Următorul raționament simplu ne arată că, la fel ca mai toate socotelile pripite, pare bună, dar nu este.

A anticipa mutarea adversarului înseamnă a analiza cît mai multe răspunsuri posibile ale acestuia, dintre care numai unul (și uneori nici unul !) se va juca. Or, cu cît analizăm mai multe răspunsuri ale adversarului, cu atît timpul afectat pentru fiecare — deci și pentru cel ce se va juca — este mai mic, iar analiza e mai superficială, mai incompletă și de aceea de multe ori trebuie reluată de la cap și pe timpul nostru. De exemplu, dacă pe TGA am reușit (grăbindu-ne !) să analizăm 10 răspunsuri posibile ale inamicului și dacă răspunsul său (mutarea jucată) s-a aflat printre ele, atunci aproximativ doar a zecea parte din TGA putem spune că l-am cheltuit cu folos, și anume acea parte întrebuințată pentru anticiparea și analiza sumară a acestui răspuns. Iar dacă răspunsul adversarului nu s-a aflat printre mutările anticipate de noi, înseamnă că TGA avut la dispoziție la acea mutare l-am irosit în întregime.

Scanned with CamScanner

Corectă este folosirea TGA pentru acele faze (din procesul propriu de gîndire) ce necesită un consum mare de timp, fără a depinde însă decît în mică măsură de răspunsul adversarului. Care sînt aceste faze ?

În procesul de gîndire ce precede mutarea noastră deosebim două mari preocupări :

— *culegerea datelor* necesare alegerii mutării ;

— *prelucrarea acestor date* (elaborarea planului, calculul variantelor).

Evident că prelucrarea datelor trebuie să se desfășoare în cea mai mare parte pe TGP, deoarece este o fază finală, definitivă, care se face cît se poate de amănunțit, ia mult timp și de aceea este de dorit să trateze numai un singur răspuns posibil advers — cel jucat.

Rezultă că pe TGA este necesar să transferăm toate preocupările legate de aprofundarea și actualizarea continuă a cunoașterii poziției în general și a dispozitivului nostru (el fiind neschimbat pînă la mutarea proprie) în special. Parcurgem astfel „fără consum de timp" propriu faza culegerii datelor și analiza lor. Într-adevăr, indiferent ce mută adversarul, poziția nu se schimbă esențial, se adaugă doar niște operatori pe care va trebui să-i inventariem și să-i analizăm pe timpul nostru de gîndire.

Deoarece atît *analiza poziției* (datelor), cît și *alegerea mutării* sînt proceduri complexe, de sine stătătoare, ele vor fi tratate separat în partea următoare a manualului. Tipurile de date care trebuie culese din poziție le vom trata însă ceva mai curînd, în capitolul 5.

O a treia modalitate de a mări productivitatea timpului de gîndire este *îmbunătățirea continuă a metodei* pentru a diminua pînă aproape de zero timpul suplimentar pierdut datorită imperfecțiunii acesteia (vezi fig. 1 b). Căci cu cît acest timp este mai mare, cu atît timpul ce ne rămîne la dispoziție pentru a pregăti fără grabă, complet, mutări active e mai mic. Imperfecțiunile metodei ne pot costa atît de mult timp în plus față de cel strict necesar, încît spre finalul partidei timpul rămas pînă la control este posibil să nu ne mai ajungă pentru a găsi cele mai bune mutări și în consecință să pierdem partida în criză de timp, fie prin efectuarea de mutări greșite, fie prin depășirea timpului regulamentar de gîndire.

În continuare ne vom referi la cîteva posibilități pe care trebuie să le avem în vedere pentru a evita criza de timp, și anume :

— *creșterea vitezei de joc*, fără a renunța însă la unele faze ale gîndirii, strict necesare în pregătirea fiecărei mutări pentru

Scanned with CamScanner

a-i asigura caracterul activ. Această creștere se poate obține printr-un repertoriu de deschideri bine ales și însușit, prin cunoașterea desăvîrșită a principiilor de joc, a cît mai multor planuri tipice în jocul de mijloc, a finalurilor. Nu sîntem convinși de eficacitatea practicării jocului „blitz" (șah-fulger) pentru creșterea vitezei de gîndire deoarece el, chiar dacă, să zicem, accelerează ritmul gîndirii, pe de altă parte duce la scăderea calității ei ; el nu ne permite să derulăm întreaga metodă înainte de fiecare mutare și ne obișnuiește să jucăm tot mai mult după „impresia de moment", impulsiv, insuficient argumentat și controlat. Ne place să credem că viteza mare de joc este în primul rînd rezultatul unei concepții superioare, al unei metode bune de joc și nu al accelerării ritmului gîndirii. Sînt însă întrucîtva utile uneori, în context partide de antrenament cu controlul timpului la o oră sau la minimum o jumătate de oră pentru 40 de mutări, cu condiția respectării metodei și în acest ritm.

— *metoda* după care ne ghidăm în gîndire *să fie bine pusă la punct,* astfel încît în fiecare moment să știm ce avem de făcut și cum trebuie procedat, acțiunile noastre să se succeadă aproape „automat", fără ezitări, întoarceri, repetări, fără panică și enervare. Viteza, calmul, siguranța și precizia în joc — după opinia noastră — depind în primul rînd de calitatea și măsura însușirii metodei, de gradul de disciplinare și organizare a gîndirii ;

— *economisirea timpului prin toate mijloacele posibile,* începînd chiar cu prima mutare, dar numai atunci cînd sîntem absolut siguri că se poate, fără a dăuna calității jocului. De exemplu, aflați în mare criză de timp, înaintea controlului timpului, cu acordul arbitrului putem renunța la scrierea ultimelor mutări, dar punem totuși pe fișă un punct în dreptul fiecăreia pentru a ști precis cînd am ieșit din criză sau cîte mai sînt pînă la căderea „stegulețului". De asemenea, cînd sîntem convinși că alegerea mutării se poate face rapid pe baza unui criteriu particular precis, înainte de a o juca nu mai zăbovim derulînd întregul algoritm de gîndire, ne mărginim numai să facem un control sumar al posibilităților de răspuns ale adversarului pentru a nu comite cumva o gafă sau a cădea într-o cursă ;

— să evităm disputarea partidelor de antrenament fără ceas de control și fără a le scrie ; alocarea timpului de gîndire optim pentru fiecare mutare, de la caz la caz, trebuie exersată în condiții cît mai apropiate de cele de concurs. Scrierea partidelor este absolut necesară și pentru că analiza lor ulterioară ne relevă scă-

Scanned with CamScanner

deri calitative care încă mai persistă în jocul nostru, fie din cauza imperfecțiunii metodei, fie pentru că nu o respectăm. Aceste defecțiuni trebuie remediate cît mai curînd posibil pentru a se asigura creșterea rapidă a forței de joc.

Dacă ni se întîmplă totuși să ajungem în criză de timp, este în favoarea noastră să evităm complicațiile, să efectuăm mutări simple, ușor de calculat și, dacă este posibil, să jucăm serii de mai multe mutări înlănțuite de o idee foarte clară, nu prea greu de verificat.

Dacă, dimpotrivă, adversarul este în criză de timp, putem încerca să-l punem și mai mult în dificultate, complicînd jocul. O tactică potrivită în acest caz o constituie pregătirea fără grabă a unei serii de mutări viclene și apoi jucarea lor rapidă, cu atenție pentru a nu scăpa ocazia de a cîștiga repede partida, dar și de a nu face vreo greșeală.

Îmbunătățirea modului de utilizare a timpului de gîndire se mai poate obține și prin *diminuarea timpului de gîndire consumat pentru mutările inactive*. Acestea pot surveni atît în atac, cît și, mai ales, în apărare. Cum putem evita aceste mutări ?

În primul rînd trebuie să fim foarte atenți cînd elaborăm un plan de atac pentru că, dacă acesta este greșit, toate mutările incluse în el trec în categoria celor inactive ! Planul de atac trebuie verificat minuțios ca nu cumva să poată fi „integrat" de către adversar în planul lui, adică să existe un contrajoc advers care ne lasă să pierdem timp cu cîteva mutări fals-active, timp în care inamicul pregătește o lovitură mai grea decît cea preconizată de noi ! Dacă așa s-a și întîmplat, cînd ne dăm seama de realitate este de regulă prea tîrziu, timpul pierdut cu așazisul nostru „plan" nu mai poate fi recuperat, pierdem inițiativa și intrăm într-o apărare grea, uneori fără speranțe prea mari de salvare.

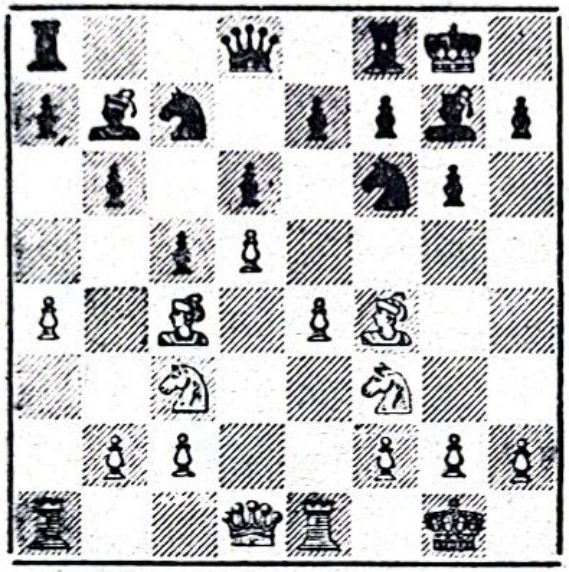
Cel mai des, astfel de situații apar în partide cu rocade pe flancuri diferite, cînd fiecare jucător atacă pe partea pe care se află regele inamic. În asemenea cazuri, un timp se efectuează numai mutări de atac, dar adevărate mutări active sînt numai acelea ale părții al cărui atac reușește ; planul care eșuează (este integrat de adversar) nu poate fi considerat compus din mutări active, iar timpul de gîndire cheltuit pentru jucarea lui este timp pierdut. Din acest motiv nu putem fi de acord cu zicala „Decît fără plan, mai bine cu un plan prost". Mai curînd este adevărat că *„decît cu un plan eronat, mai bine fără"*, adică decît să irosim inutil resurse într-un plan fără șanse de reușită, mai bine exe-

Scanned with CamScanner

cutăm o mutare care ne întărește preventiv poziția și ne creează operatori favorabili, exploatabili după aceea, cînd se va ivi ocazia potrivită. În absența planului nu recomandăm însă mutări „de așteptare", care nu ne aduc nimic pozitiv.

Karpov — *Korcinoi*

Baguio 1978



21

În diagrama nr. 21 Korcinoi a jucat **11...Ch5 ?**, o mutare de așteptare, de „tatonare" poate, despre care însă Karpov scrie : „O pierdere de timp prețios. În loc de aceasta, dacă tot voia să bată pasul pe loc, strict necesar era 11...Dd7 încercînd după 12.e5 d : e 13.C : e5 Df5 să creeze complicații tactice". În partidă s-a jucat **12.Ng5 Cf6 13.Dd3** și negrul are aceeași poziție ca înainte de mutarea a unsprezecea, pe cînd albul posedă *în plus* o poziție mai activă a nebunului (la g5 el atacă o figură pe care eventual o poate elimina la momentul potrivit) și a damei, realizînd și deblocarea turnului din a1 spre d1 în vederea creării unei „baterii" pe coloana „d". Korcinoi a pierdut această partidă (și o dată cu ea și meciul pentru titlul mondial) — credem — și datorită ezitării de la mutarea nr. 11.

În apărare, pentru a evita apariția mutărilor inactive, așa cum am arătat mai înainte (vezi 4.2), pe cît posibil este bine să efectuăm mutări care, pe lîngă anihilarea amenințărilor adversarului, creează și operatori ce vor putea fi folosiți ulterior în cooperări ofensive.

O mai bună folosire a timpului de gîndire propriu se poate obține și prin *micșorarea timpului de gîndire neconsumat sau consumat neproductiv*. Desigur, avem nevoie și de momente de relaxare, dar e bine ca acestea să nu ni le permitem decît cînd poziția s-a „limpezit" suficient și sîntem siguri că stă în puterea noastră să o stăpînim. Momentele de relaxare trebuie să fie scurte, dar bine alese : o privire aruncată pe geam, afară, spre frumusețile naturii înconjurătoare odihnește ochii și mintea mai mult decît trecerea în revistă a celorlalte partide ce se joacă în sală. Este de preferat ca alimentația în timpul partidei să fie lichidă, consistentă, la temperatura mediului ambiant sau ceva mai rece. Nu trebuie să ne enervăm nici

Scanned with CamScanner

chiar atunci cînd „avem dreptate", căci starea noastră de tensiune poate crea avantaje adversarului.

În ceea ce privește timpul rămas neconsumat, acesta nu trebuie să fie prea mare, pentru a nu dăuna calității jocului. Însă planificarea unei rezerve de 10—15 minute pentru ultimele mutări este o practică foarte folositoare. Această rezervă se poate realiza printr-un joc rapid atît în deschidere (pe baza unor variante dinainte pregătite sau jucînd „la crearea cît mai multor operatori favorabili"), cît și în final, dacă poziția ne permite. Nu se recomandă însă graba în faza de trecere de la deschidere la jocul de mijloc, atunci cînd neapărat trebuie găsit planul care ne aduce în avantaj, acestei faze urmînd să-i alocăm cel mai mare efort și consum de timp de gîndire.

4.4. Utilizarea timpului de pregătire

Pentru a asigura satisfacerea cerințelor de organizare specifice (vezi 1.2), timpul de pregătire trebuie folosit pentru următoarele activități :

— *însușirea unei metode* eficace de conducere a partidei, de prelucrare a poziției cu ajutorul resurselor tehnice și al informațiilor culese de pe tablă ;

— *stocarea în memorie a informațiilor cerute de metodă* (tipuri de deschideri, de planuri strategice și tactice, de finaluri etc.) ;

— *analiza partidelor jucate* și completarea lipsurilor constatate în ceea ce privește metoda și informațiile folosite ;

— *partide de antrenament* pentru testarea, corectarea și memorarea tuturor acestor cunoștințe.

Metoda însușită urmărește să organizeze superior gîndirea, să o disciplineze în vederea ameliorării randamentului. Ea trebuie să fie astfel concepută, încît, pe măsură ce jucătorul se desăvîrșește aplicînd-o și perfecționînd-o, timpul de pregătire prin ultimele trei activități mai sus-citate să se reducă progresiv.

Metoda cibernetică prezentată în manualul de față a fost concepută în acest sens.

Sperăm ca ea să ofere cititorului un instrument, o șansă în plus de autoperfecționare continuă.

Concepția sistemică ne-a determinat să dăm maximum de importanță *partidei de șah ca întreg*. Am insistat de aceea mai mult tocmai asupra aspectelor *comune* celor trei stadii ale partidei (deschiderea, jocul de mijloc, finalul), interconectării lor logice,

Scanned with CamScanner

căutînd să sugerăm cititorului un model, o imagine cît mai clară *de ansamblu* a partidei de șah, așa cum este ea de fapt în realitate : *un sistem.*

Scopul acestei abordări sistemice a fost descoperirea sau aprofundarea unor *principii generale de joc* și o asemenea *organizare a gîndirii șahistului,* încît acesta să se poată descurca la fel de bine *în toate* stadiile partidei. Cu alte cuvinte am încercat să ne apropiem cît mai mult cu putință de *o metodă generală de joc.*

Dacă am reușit sau nu, numai cititorul va fi în măsură să aprecieze, în urma experimentărilor practice. Nădăjduim însă că am sugerat, cel puțin, cîteva idei, *o cale* spre realizarea acestui deziderat.

În ceea ce privește *informațiile anexă la metodă,* acestea se stochează în memorie pe trei mari categorii : pentru deschidere, pentru jocul de mijloc și pentru final.

Pentru faza de deschidere se stochează un repertoriu cît mai îngust de deschideri, dar astfel ales încît, orice ar juca adversarul, să-l putem obliga totuși prin intervertire de mutări să ajungă în poziții pe care le cunoaștem. Chiar dacă el reușește să ne atragă spre situații necunoscute fie cu prețul unui consum prea mare de timp, fie prin asumarea unor riscuri, mergînd pînă la înrăutățirea dezvoltării piețelor sale, nu va fi în măsură să ne pună în dificultate în continuare deoarece metoda noastră vizează tocmai jocul liber, bazat pe principii generale.

Nu vom insista în acest manual asupra alegerii repertoriului de deschideri deoarece un jucător înarmat cu solide cunoștințe despre lupta șahistă în general, despre utilizarea optimă a resurselor, despre operatori și cooperări, se va putea descurca la fel de bine în orice repertoriu. Aceasta pe de o parte. Pe de altă parte, deschiderile sînt obiectul multor lucrări excelente din literatura șahistă actuală.

Vom menționa totuși că nu considerăm bune variantele de deschidere în care nu avem cel puțin un pion bine apărat în centru, pion care să frîngă în două orice atac larg desfășurat de pioni adverși. De asemenea, nu recomandăm variantele în care rămînem în urmă cu dezvoltarea chiar și numai cu un tempo și chiar dacă în compensație avem un pion în plus. În schimb, considerăm majoritatea gambitelor perfect jucabile, avantajul trecînd adeseori de partea jucătorului care sacrifică pionul, bineînțeles cu condiția ca acesta să joace corect și în spiritul deschiderii. Pozițiile complicate ce survin în gambite convin metodei de față.

Scanned with CamScanner

Pentru faza de joc de mijloc prezentăm în ultima parte a manualului mai multe planuri tipice, strategice și tactice, precum și partide comentate conform metodei, în număr suficient — credem — pentru a ilustra practic cum trebuie aplicată aceasta.

Pentru faza de final (și nu numai pentru ea, căci trecerea într-un final cîștigat poate fi urmărită chiar din deschidere !) recomandăm studiul atent al literaturii de specialitate pentru a dobîndi o cît mai bună cunoaștere a acestei faze, cunoaștere la care va contribui și metoda de față prin noile concepte și principii generale de joc relevate (operatori, cooperări, utilizarea optimă a resurselor etc.).

Rolul informațiilor anexe, tipice, cu un pronunțat caracter metodologic, este de a ajuta jucătorul la găsirea prin analogie a continuării corecte, economisind timp de gîndire.

4.5. Utilizarea rezervei de tempo

Regulamentul oferă ambilor jucători *dreptul de a efectua alternativ cîte o singură mutare,* mai întîi albul, apoi negrul. Altfel spus, de fiecare dată și albul, și negrul primesc cîte „un tempo" pentru a-l juca (vezi 1.1.). Partea care reușește să-l utilizeze atît pentru a para amenințările inamice, cît și pentru a pregăti sau executa o lovitură, spunem că a folosit corect acel tempo și convenim să primească un punct. Dacă și partea adversă își „cheltuiește" tempoul corect, va primi și ea un punct ; dacă însă nu găsește posibilitatea de a-și utiliza tempoul și pentru atac sau este constrînsă de poziție să-l folosească numai pentru apărare, nu obține nici un punct. În acest din urmă caz, spunem că partea care a folosit corect dreptul de a muta „a mai cîștigat un tempo", iar cealaltă „a ratat (a pierdut) un tempo".

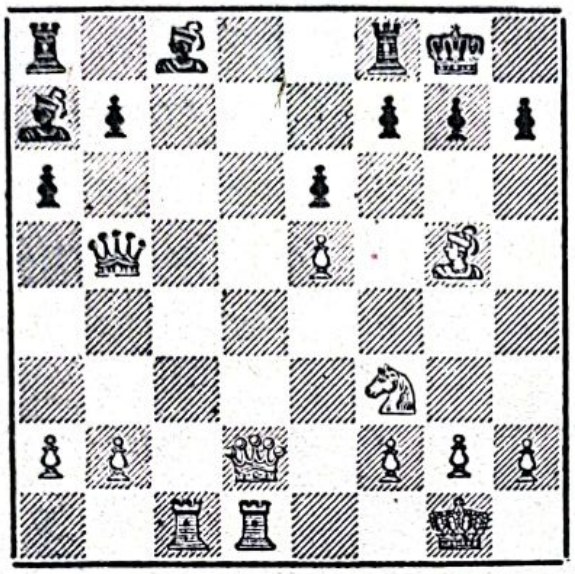
În consecință, jucătorul care efectuează mai multe mutări active (sau mai puține inactive) acumulează treptat „un plus de tempo" față de adversarul său, plus care aproape întotdeauna se materializează într-un număr mai mare de operatori favorabili Acest plus de operatori favorabili poate fi utilizat la un moment dat pentru realizarea unei cooperări care să lovească decisiv.

Toate piesele albe din diagrama nr. 22 au o mare libertate de mișcare, trasee libere în toate direcțiile, o mulțime de operatori la dispoziție. Dintre piesele negre numai Na7 este bine plasat, dama neagră este stingheră, nu cooperează. Este momentul ca albul să valorifice cele cîteva tempouri în plus printr-o cooperare avînd ca scop atacul asupra regelui

Scanned with CamScanner

Sax — *Șveșnikov*

Hastings 1977



22

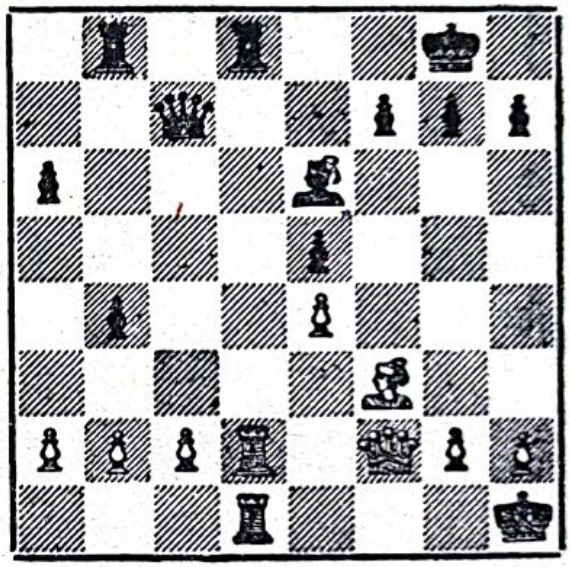
advers slab apărat, izolat de piesele sale. A urmat : **19.Nf6 ! h6** (împiedică 20.Dg5. La 19...g:f urma 20.Dh6 f : e 21.Cg5) **20. Df4 D : b2** (În lipsă de altceva mai bun !) **21.Dg4 ! D : f2 + 22.Rh1 g6 23.Db4 !** (Amenință 24.D : f8+ ! urmat de 25.Td8 mat) **23...Nb6 24.Td2 De3 25. Tc3 a5 26.D : f8 +** și negrul a cedat.

Chiar cînd ambii jucători efectuează un număr egal de mutări active, e posibil ca într-una din zonele de pe tablă unul dintre ei să reușească să concentreze un număr mai mare de forțe, ceea ce în unele cazuri îi oferă acestuia din urmă posibilitatea de a decide partida în favoarea sa, lovind prompt în acea zonă.

La prima vedere, în diagrama nr. 23 poziția este egală, negrul are chiar ceva mai mult spațiu. Albul însă va valorifica imediat concentrarea sa de forțe asupra cîmpului-cheie d8 și poziția periculoasă a regelui advers. Turnul negru aflat pe acest cîmp e atacat și apărat de un număr egal de ori, dar albul înlătură pe cale tactică unul dintre apărători : **1.Da7 ! Da5 2.D : a6 ! Dc7 3.Da7 !** și negrul cedează deoarece ori dă dama pentru un turn (3... T : d2 4.D : c7), ori este făcut mat pe d8.

Rowner — *Kamîșev*

Moscova 1947



23

Din cele de mai sus deducem excepționala importanță pe care o are *studiul mecanismului de cîștig de tempo* pentru înțelegerea esenței luptei șahiste, pentru depistarea căilor ce duc spre victorie.

Cîștigăm tempo atunci cînd reușim să mărim numărul de mutări active proprii concomitent cu stagnarea sau diminuarea numărului de mutări active ale adversarului.

Scanned with CamScanner

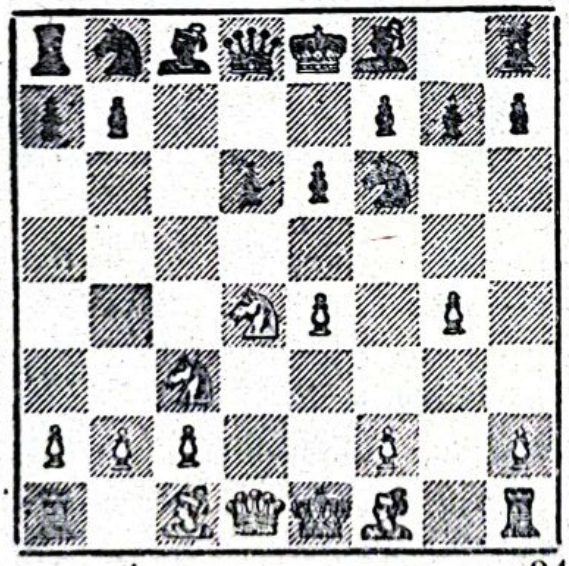
Creşterea numărului de mutări active proprii se poate obţine şi prin mutări care transformă în mutări active (valorifică) mutări considerate pînă atunci inactive. Şi invers, diminuarea numărului de mutări active adverse se poate realiza şi prin *mutări forţate de noi care inactivează retroactiv* mutări adverse ce aveau mari şanse de a fi valorificate pînă la urmă ca mutări active.

Din combinarea acestor posibilităţi se obţin cele patru modalităţi generale (tipurile : A, B, C, D) de realizare a cîştigului de tempo (vezi fig. 13).

Pentru a ilustra tipul „A", vom prezenta un caz întîmplat chiar în deschidere.

Karpov — *Dorfman*

Moscova 1976

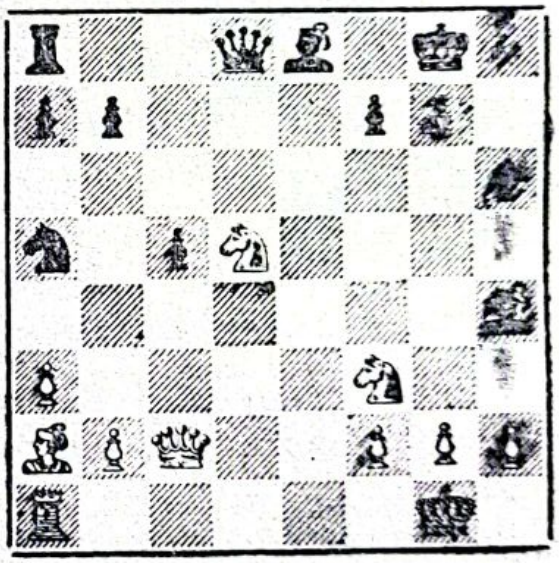


24

În diagrama nr. 24 albul continuă lupta pentru cîştig de tempo cu o mutare energică propusă de Keres : **6.g4 !** Negrul nu poate împiedica mult timp alungarea calului său din f6, fapt pentru care renunţă la mutarea naturală 6...h6 şi-şi continuă dezvoltarea : **6...Ne7 7.g5 Cfd7.** Retragerea aceasta pe un cîmp mai îndepărtat de adversar, cîmp de pe care calul va trebui iarăşi să plece pentru a debloca alte cîteva piese amice, înseamnă pentru negru pierderea a două tempouri preţioase în deschidere, pierdere pe care albul va şti să o exploateze şi îşi va adjudeca victoria.

Karpov — *Portisch*

Tilburg 1982



25

Iată în continuare un exemplu aparţinînd tipului „B". Albul construieşte în diagrama nr. 25 un atac pe care negrul îl integrează într-un plan propriu de contraatac, cu „sînge rece" şi... mutări defensiv-active ! **22.De4** (Planul albului este clar : apără „cu tempo" calul său din d5 pentru a putea juca apoi imediat 23. Nb1 ameninţînd 24.Dh7) **22...Nf6 !** (O mutare departe calculată.

Scanned with CamScanner

Notație: MA mutare activă; MI mutare inactivă; p proprie; a adversă		Creșterea numărului de mutări active proprii (↑MAP)	
		Adăugarea de noi MAp	Transformarea unor MIp în MAp
Creșterea numărului de mutări inactive adverse (↑MIa)	Adăugarea de noi MIa	(A) Adăugarea de noi MAp concomitent cu adăugarea de noi MIa	(C) Transformarea unor MIp în MAp concomitent cu adăugarea de noi MIa
	Transformarea unor MAa în MIa	(B) Adăugarea de noi MAp concomitent cu transformarea unor MAa în MIa	(D) Transformarea unor MIp în MAp concomitent cu transformarea unor MAa în MIa

Fig 13 Clasificarea modalităților generale de cișlig de tempo în partida de șah

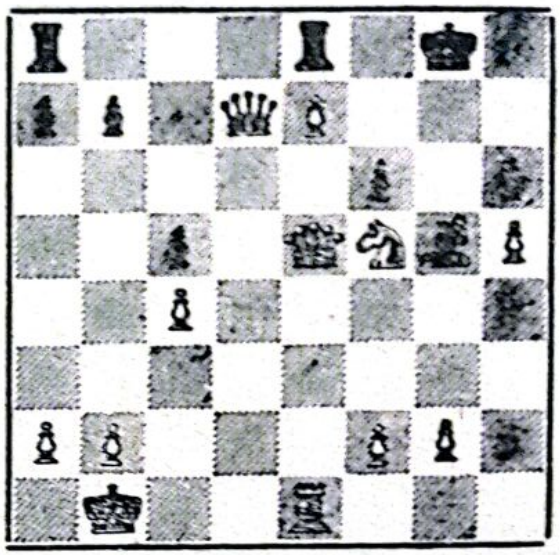
Scanned with CamScanner

Negrul a găsit o „fisură" în planul adversarului și, cu mutări care aparent nu combat acest plan, se pregătește să o exploateze la momentul potrivit !) **23.Nb1** (Mutarea aceasta este numai aparent activă. Negrul va juca de așa manieră încît și ea și celelalte mutări care continuă planul albului vor fi transformate în mutări inactive, în pierderi de tempo hotărîtoare pentru soarta partidei. O mutare cu adevărat activă ar fi fost — poate — aici 23.Te1 care înmulțea numărul operatorilor favorabili albului) **23...Rf8 ! !** (Poanta nr. 1 : regele negru părăsește pur și simplu zona „minată" cu migală de inamic) **24.Dh7 ! ?** (Aici era momentul potrivit ca albul să-și schimbe planul !) **24...D : d5 25.Ne4 Dd6 26.Dh8 + Re7 27.Nc2 Cc6 28. Na4 Cd4 ! !** (Poanta nr. 2 : în timp ce albul în ultimele șase mutări nu și-a mai adus nici o nouă piesă în joc, negrul aduce acest cal cu tempo în sprijinul regelui său, respingînd atacul advers și forțînd victoria) **29. C : d4 N : d4 30.Te1 + Rf6 ! 31. N : e8 Df4 ! 32.Tf1 De5 !** și albul a cedat. Excampionul mondial învins cu propriile-i arme !

În maniera „C" s-au desfășurat la un moment dat evenimentele într-una dintre cele mai frumoase partide ale anului 1982, partidă pe care o vom analiza mai pe larg în capitolul 5.

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



26

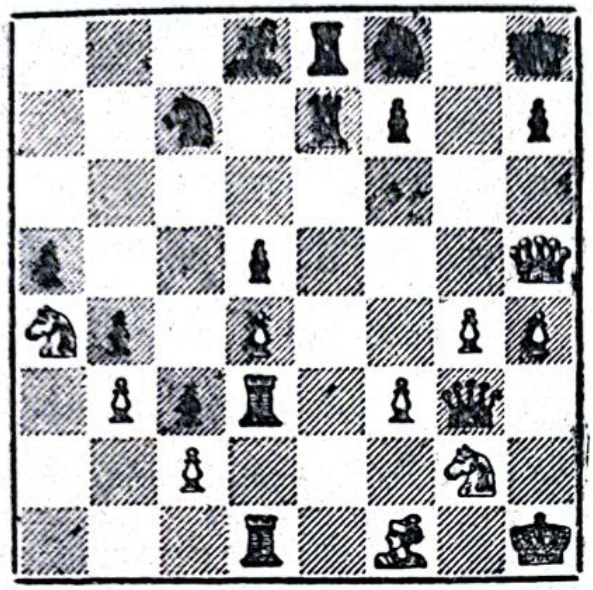
În diagrama nr. 26 turnul în minus nu-l oprește pe alb să forțeze schimbul damelor cu mutarea **27.Dd5 + !** deoarece acest schimb nu va consolida avantajul negrului, ci, dimpotrivă, „sărind" pe coloana „d" (După **27...D : d5 28.c : d**), pionul „învestit" anterior cu mutarea încă insuficient valorificată 14.c4, devine deodată o forță irezistibilă și împreună cu puternicul său vecin și coleg de pe coloana „e" va decide rapid partida în favoarea albului (vezi cap. 5).

Pentru ilustrarea modalității „D" recurgem la un exemplu didactic.

În diagrama nr. 27, aflat în criză de timp negrul joacă **1...Cce6 ?** cu amenințarea 2... Nc7 după care poziția albului pare că se prăbușește, de exemplu : 2.D : d5 Nc7 3.f4 D : g4 urmat de 4...C : f4 etc. Negrul

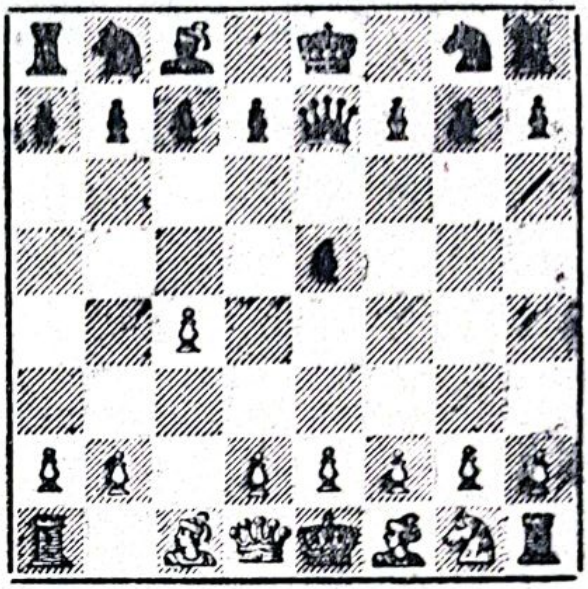
Scanned with CamScanner

Exemplu didactic



27

Exemplu didactic



28

nu observă însă că mutarea sa creează un operator foarte favorabil adversarului : / !De5T/ cu urmarea : **2.De5+!** Albul forțează schimbul damelor, înlăturînd astfel pericolul ce plana asupra regelui propriu și, totodată, răstoarnă complet situația în favoarea sa ! Turnurile lui din inactive devin active, în vreme ce turnurile adversarului, invers, din active devin inactive, deoarece pionul alb care apare la e5 (după **2... D : e5 3.d : e)** poate fi solid apărat. În plus, negrul nu va mai putea apăra pionul din d5 care devine brusc, dintr-un pion tare care bloca toată poziția albului, o pradă ușoară — de exemplu : **3...Cc7 4.f4 Cd7** (Împiedică 5.Cb6) **5.Ce3** etc.

Cîștigul de tempo nu poate fi întotdeauna măsurat cu precizie. Sînt însă și excepții.

În poziția din diagrama nr. 28 se poate ajunge după mutările : **1.c4 e5 2.Cc3 Nb4 3.Cd5 !? Ne7 4.C :e7 ? D : e7.** Prin mutarea aparent activă 3.Cd5 ! ? albul atacă nebunul neapărat din b4 cu prețul încălcării principiului foarte important care cere, pe cît posibil, evitarea variantelor în care e mutată de două ori aceeași piesă în deschidere. Totodată se încalcă și regula care recomandă să nu se pornească la atac dacă piesele avansate cu această ocazie în poziția inamică nu au suficiente cooperări pentru a provoca slăbiciuni sau a lovi decisiv, ori dacă nu se pot menține pe amplasamentul cucerit pînă le vin alte piese în ajutor. După 3...Ne7, dacă albul evită să ia la e7, calul din d5 tot va pierde încă un tempo, căci negrul poate muta oricînd c6 și calul

Scanned with CamScanner

e obligat să se retragă ; dacă albul ia la e7 atunci face a treia mutare cu aceeași piesă, iar această piesă iese din joc. Dînd calul pe un nebun, albul ar putea considera (fals) că face o „afacere" obținînd perechea de nebuni. Prețul acestui „avantaj" este însă aici mult prea mare.

Aparent, schimbul de piese ușoare efectuat este echitabil în acest caz, „teoretic" valoarea calului fiind aproximativ egală cu a nebunului. Practic însă, așa cum vom vedea în subcapitolul 4.7., valoarea unei piese depinde în mare măsură și de poziția ocupată, poziție care la rîndul ei deseori depinde în primul rînd de numărul de tempouri „investite" în acea piesă. Or, evaluînd astfel valoarea pieselor schimbate, schimbul de mai sus nu mai apare echitabil : în cal albul investise trei tempouri (2.Cc3, 3.Cd5, 4.C : e7) pe cînd pentru nebun negrul consumase numai două (2...Nb4, 3...Ne7). Așadar, prin dispariția calului, albul pierde și trei tempouri în timp ce negrul, prin dispariția nebunului, pierde doar două. Rezultă că prin schimbul la e7 albul pierde, față de negru, un tempo mai mult, pe scurt *„pierde un tempo"*. Într-adevăr, poziția rezultată (vezi diagrama 28) arată că, deși ambii jucători au efectuat același număr de mutări, albul are pe tablă numai o piesă mutată (pionul c4), pe cînd negrul are două (pionul e5 și dama e7).

Tot pe baza unui calcul de tempo negrul a decis să ia la e7 cu dama : dacă lua cu calul, acesta ar fi trebuit să mai piardă apoi încă un tempo pentru a permite unei piese grele să susțină din spate înaintarea pionului e5 sau să-l apere ; luînd cu dama și mutînd apoi Cf6, colaborarea pieselor negre e mai bună, mai firească, nu se jenează una pe alta, nu se creează operatori defavorabili pentru operațiunile ulterioare, calul e mai aproape de adversar.

În sfîrșit, analiza poziției din diagrama nr. 28 din punct de vedere al luptei pentru cîștig de tempo în deschidere ne mai dezvăluie un aspect nu lipsit de importanță : pentru a-și termina dezvoltarea, albul mai are nevoie de nouă tempouri (de exemplu : e4, Cf3, Ne2, 0-0, b3, Nb2, Dc2, Tadl, Tfel), pe cînd negrul are nevoie de numai șapte (de exemplu : Cf6, 0-0, d6, Ng4, Cc6, Tad8, Tfe8). De unde rezultă că *peste nouă mutări, atunci cînd albul abia își va fi terminat dezvoltarea, negrul va avea deja efectuate două mutări în plus în vederea punerii în aplicare a unui plan !* Negrul va putea „lovi" deci primul, va avea inițiativa, ceea ce, așa cum am arătat anterior, poate fi decisiv pentru rezultatul partidei. Din același punct de vedere albul este întotdeauna avantajat pentru că mută primul.

Scanned with CamScanner

Iată, deci, cît este de importantă utilizarea optimă a rezervei de tempo. Dată fiind această importanță, în restul lucrării ne vom mai referi adesea la aspecte de acest gen. Mai cu seamă în partidele comentate la sfîrșitul cărții, lupta pentru cîștigul de tempo se va bucura de o atenție specială. *Pentru că această luptă, împreună cu cea pentru spațiu (pentru poziție bună, pentru operatori favorabili), reprezintă — după părerea noastră — însăși esența luptei șahiste !*

4.6. Utilizarea spațiului

4.6.1. *Clasificarea cîmpurilor*

Anterior (vezi 1.2) am definit *spațiul controlat* (utilizat la un moment dat) sau *rezerva de spațiu* ca *totalitatea cîmpurilor pe care piesele noastre se află, pot muta imediat sau numai acționează.* Cu alte cuvinte, *rezerva de spațiu este spațiul ocupat plus suma operatorilor de deblocare (spațiul deblocat) și a celor de activare (spațiul activat).*

În cursul partidei rezerva de spațiu înregistrează fluctuații foarte mari, între un maximum de 64 cîmpuri și un minimum de 9 cîmpuri (cînd nu mai avem decît regele pe tablă). Ea caracterizează așa-zisa *„mobilitate"* a pieselor care, cu cît este mai mare, cu atît ne sporește șansele de a realiza cooperări decisive, cîștigătoare.

Mobilitatea pieselor noastre depinde atît de structura spațiului ocupat de ele (dispozitivul propriu), cît și de structura spațiului ocupat de piesele inamice (dispozitivul advers). În consecință, mobilitatea, deci eficacitatea materialului, depinde de poziția tuturor pieselor pe tablă, pe scurt de *poziție*.

Rezultă că studiul utilizării optime a spațiului trebuie să înceapă cu analiza poziției, a diverselor stări pe care le pot avea cîmpurile ce o compun în cursul jocului.

Starea fiecărui cîmp e caracterizată de relațiile pe care le are cu celelalte cîmpuri și cu piesele.

Față de un alt cîmp, un cîmp poate fi mai central sau mai periferic, fapt ce duce la următoarea clasificare a cîmpurilor din punct de vedere al situării pe tablă : a) *cîmpuri centrale* (d4, e4, d5, e5) ; b) *cîmpuri semicentrale* (vecine cu cîmpurile centrale) ; c) *cîmpuri semiperiferice* (vecine spre exterior cu cele semicentrale) ; d) *cîmpuri periferice* (cele de la marginea tablei — vezi fig. 14).

Scanned with CamScanner

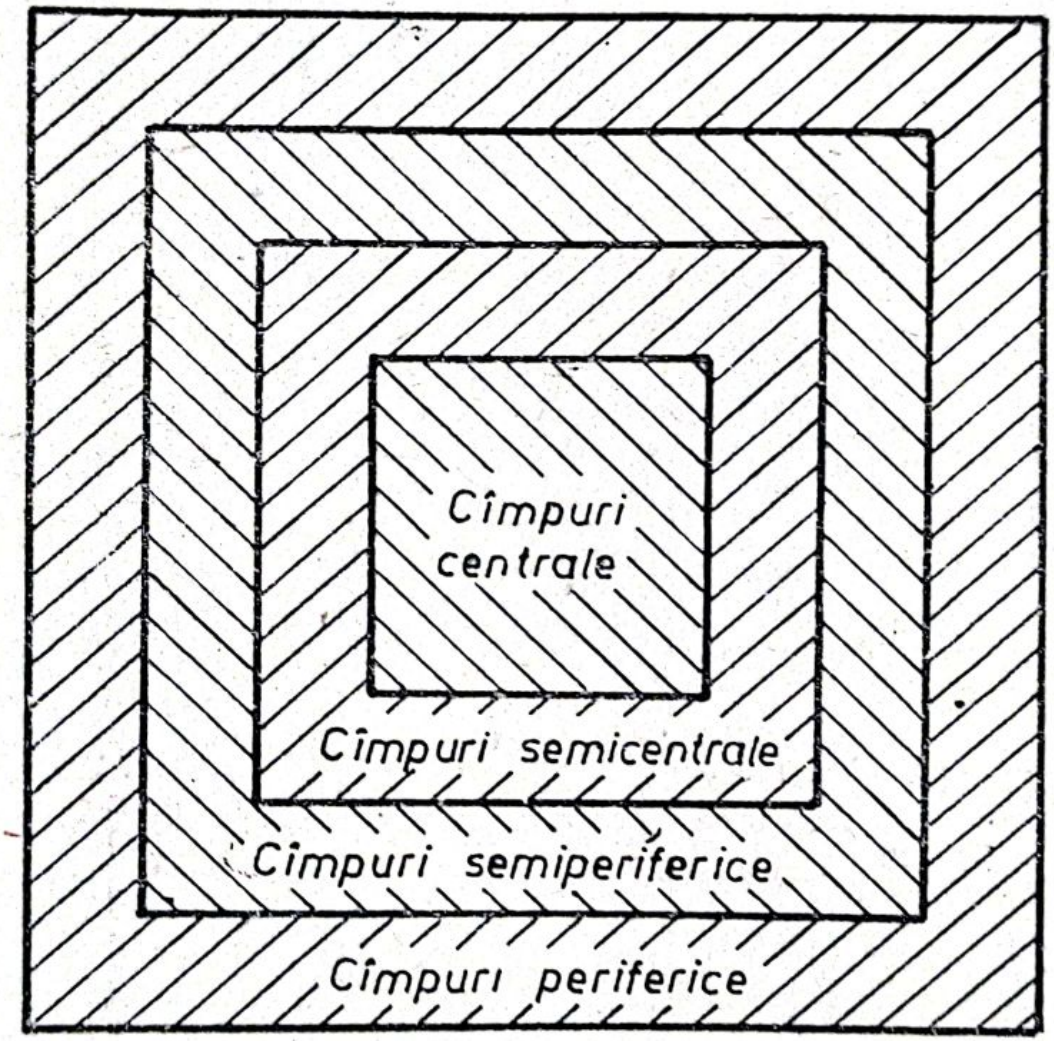


Fig.14 Clasificarea cîmpurilor în funcție de situarea lor față de centrul tablei de șah

Scanned with CamScanner

Din punct de vedere al măsurii în care ne ajută în luptă, cîmpurile se clasifică în două categorii : a) *cîmpuri tari* — cele care ne ajută ; b) *cîmpuri slabe* — cele care ne obligă să le apărăm și să consumăm astfel resurse pentru păstrarea sau întărirea lor.

Față de o piesă — proprie sau adversă — un cîmp se poate afla într-una din următoarele trei situații : a) *piesa îl ocupă ;* b) *piesa îl poate ocupa imediat ;* c) *piesa nu-l poate ocupa imediat sau nu-l poate ocupa deloc.* Ținînd seama de aceste situații, analiza duce la clasificarea stărilor cîmpurilor prezentată în fig. 15.

În cele ce urmează vom analiza particularitățile utilizării optime a spațiului, pe de o parte pornind de la fiecare din aceste trei clasificări, iar pe de altă parte avînd în vedere cerințele stabilite anterior (vezi 1.2) conform cărora gîndirea șahistului în timpul jocului trebuie să includă și metode ce pot asigura menținerea la o cotă maximă a spațiului util numai nouă (vezi fig. 4 b).

4.6.2. *Controlul cîmpurilor centrale*

Păstrarea posibilității de a muta pe cît mai multe din cîmpurile centrale și semicentrale, de a plasa acolo piesele cele mai potrivite stadiului în care se află partida și situației strategico-tactice la momentul respectiv, este una dintre preocupările permanente ale jucătorului de șah. Cu excepția pionilor, toate figurile aflate în poziție centrală sau semicentrală beneficiază de regulă de o mai bună mobilitate, de mai buni și mai mulți operatori favorabili, de mai multe și mai variate posibilități de a intra în cooperări decisive cu celelalte piese.

Lupta pentru stăpînirea centrului începe de obicei chiar cu primele mutări. Așa cum am mai remarcat, negrul este dezavantajat în deschidere de faptul că mută după alb. De aceea, negrul tinde să utilizeze cu maximum de eficacitate fiecare tempo avut la dispoziție în vederea instaurării controlului său asupra unei cît mai mari părți din zona centrală.

Care este strategia cea mai potrivită pentru negru în fața invaziei pieselor albe asupra centrului ? La această întrebare ne permitem să considerăm că nu există decît un singur răspuns corect : este bună orice strategie care asigură negrului cît mai devreme posibil o poziție solidă și stabilă în primul careu central, adică cel puțin *un pion bine susținut* de figuri, de preferință apărat de un alt pion gata să-i ia locul. Acesta are rol atît de

Scanned with CamScanner

În ce fel controlat / În ce fel ocupat	Liber	Ocupat de noi		Ocupat de adversar	
		deblocat	blocat	deblocat	blocat
Controlat de mai multe ori de noi	Liber, controlat de mai multe ori de noi (Liber, tare pentru noi și slab pentru adversar)	Ocupat de o piesă proprie care poate muta, controlat de mai multe ori de noi (Tare propriu, deblocat)	Ocupat de o piesă proprie care nu poate muta controlat de mai multe ori de noi (Tare propriu, blocat)	Ocupat de o piesă adversă care poate muta, controlat de mai multe ori de noi (Slab advers, deblocat)	Ocupat de o piesă adversă care nu poate muta, controlat de mai multe ori de noi (Slab advers, blocat)
Controlat la egalitate sau necontrolat	Liber, controlat la egalitate sau necontrolat (Liber, slab pentru ambele părți)	Ocupat de o piesă proprie care poate muta, controlat la egalitate sau necontrolat (Slab propriu, deblocat)	Ocupat de o piesă proprie care nu poate muta, controlat la egalitate sau necontrolat (Slab propriu, blocat)	Ocupat de o piesă adversă care poate muta, controlat la egalitate sau necontrolat (Slab advers, deblocat)	Ocupat de o piesă adversă care nu poate muta, controlat la egalitate sau necontrolat (Slab advers, blocat)
Controlat de mai multe ori de adversar	Liber, controlat de mai multe ori de adversar (Liber, tare pentru adversar, slab pentru noi)	Ocupat de o piesă proprie care poate muta controlat de mai multe ori de adversar (Slab propriu, deblocat)	Ocupat de o piesă proprie care nu poate muta, controlat de mai multe ori de adversar (Slab propriu, blocat)	Ocupat de o piesă adversă care poate muta, controlat de mai multe ori de adversar (Tare advers, deblocat)	Ocupat de o piesă adv. care nu poate muta, controlat de mai multe ori de adversar (Tare advers, blocat)

Fig 15 Clasificarea stărilor cîmpurilor în partida de șah.

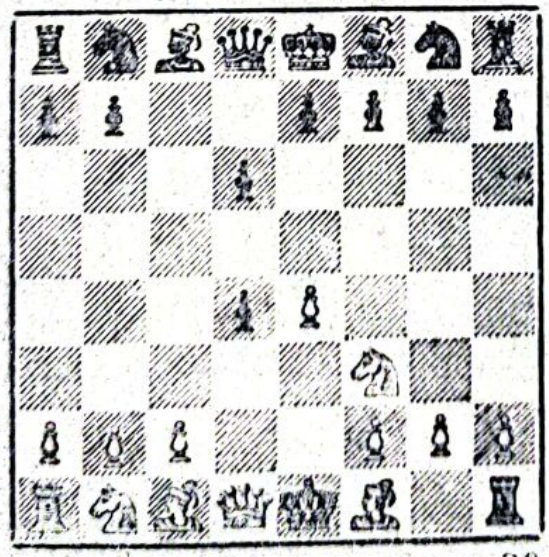
Scanned with CamScanner

avangardă în ofensivă, cît și — mai ales — de punct înaintat și întărit în care eventuala invazie de pioni a albului să se frîngă, să se spargă, să se fărîmițeze sau, dacă trece de d4, să alcătuiască o structură fixă, blocată, fără perspective imediate de a fi repusă în mișcare cu folos.

Nu pledăm pentru așa-zisul „centru retras" în deschidere — strategie în care negrul se mulțumește să mențină prea mult timp cei mai înaintați pioni centrali doar pe linia a șasea. Aceasta permite albului un avantaj clar de spațiu și deci de operatori favorabili care în mod inevitabil vor duce la victoria sa dacă știe să-i fructifice. Din acest motiv avem serioase rezerve chiar față de *Apărarea siciliană* în care, după **1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4,** prin continuarea „clasică" **3...c : d,** negrul cheltuiește un tempo pentru... a centraliza calul albului și a debloca pionul „f" al acestuia ! (vezi d. 29).

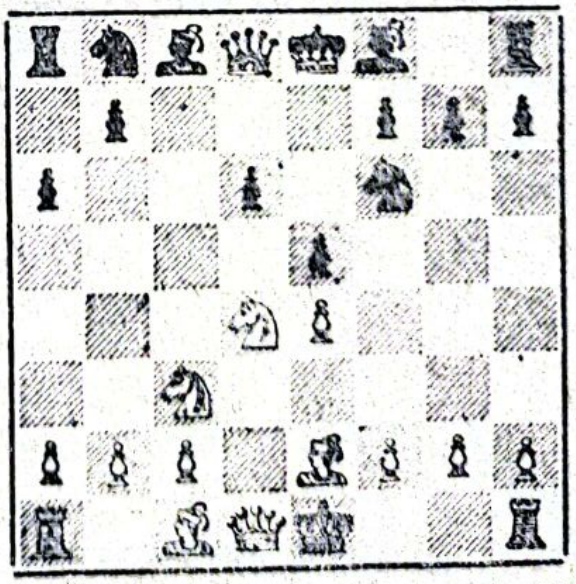
Astfel de aspecte înseamnă, de fapt, operatori favorabili dăruiți albului fără nici o compensație pentru negru, căci piesa cu care el a efectuat a doua mutare în deschidere (alt semn de întrebare !) dispare din joc, iar pionul său din d6 este prea retras pentru a permite o bună desfășurare a pieselor amice și o blocare a celor inamice. Dacă totuși se joacă această variantă, din punctul de vedere al necesității imperioase de a-și întări poziția în centrul propriu-zis, după **4. C : d4** negrul se pare că ar fi mai bine să joace imediat sau cît de repede posibil ...e5, de exemplu : **4...Cf6 5.Cc3 a6 6.Ne2 e5 ! ?,** deși astfel slăbește cîmpul d5 și pionul d6 (vezi d. 30).

Exemplu didactic



29

Exemplu didactic

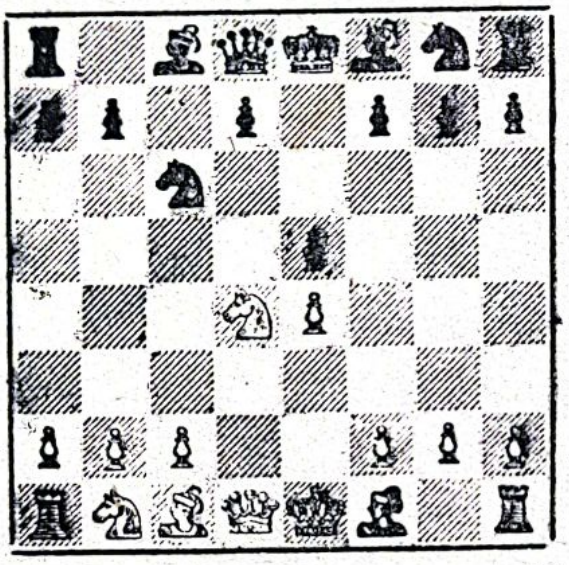


30

Scanned with CamScanner

Din același punct de vedere mutarea ...e5 pare singura promițătoare pentru negru și după **1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c : d 4. C : d4** jucînd imediat **4...e5** și alungînd cu tempo calul alb centralizat înainte ca acesta să-și pregătească vreo cooperare sau vreo „retragere strategică" (vezi d. 31).

Exemplu didactic

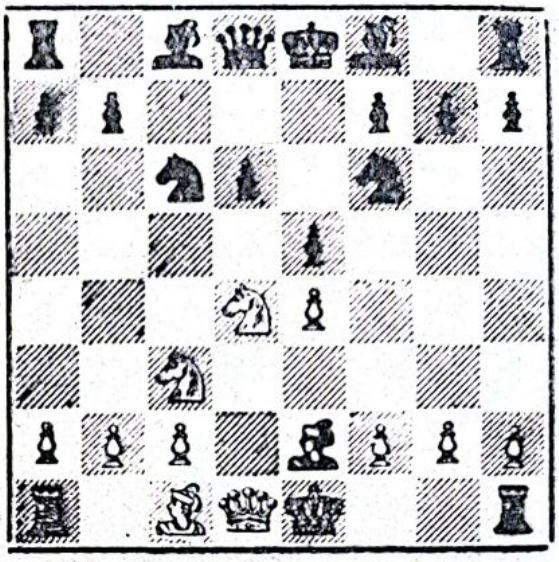


31

De asemenea, această mutare de continuare susținută a luptei pentru centru negrul o poate efectua și fără a mai împiedica în prealabil pătrunderea calului alungat la b5 (ca în diagrama 30), de exemplu : **4...Cf6 5.Cc3 d6 Ne2 și acum 6...e5,** slăbiciunile negrului de la d5 și d6 neputînd fi încă exploatate (vezi d. 32).

Cele mai promițătoare pentru negru par a fi însă deschiderile în care acesta încearcă să-și ocupe jumătatea de centru ce i

Exemplu didactic

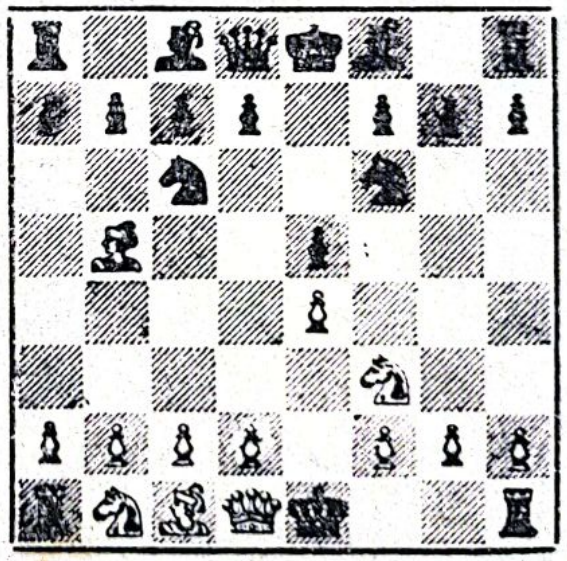


32

se cuvine chiar cu prima sa mutare, urmînd să-și apere poziția cucerită în mutările următoare.

Așa se petrec lucrurile în *Partida spaniolă,* de exemplu : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6** (vezi d. 33).

Exemplu didactic



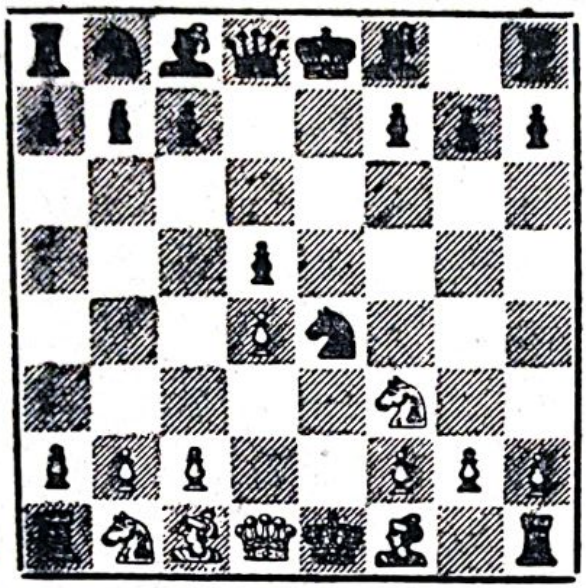
33

Un joc energic realizează negrul în *Apărarea rusă,* de exemplu : **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6!** (Cea mai

Scanned with CamScanner

activă mutare în această poziție !) **3.C : e5 d6 4.Cf3 C : e4 5.d4 d5** (vezi d. 34).

Exemplu didactic



34

În poziția din diagrama nr. 34 negrul a egalat situația după numai 5 mutări, nu are nici o slăbiciune cronică și dacă inventariem operatorii favorabili, constatăm că el este acela care are mai mulți ! Nu credem că această poziție a negrului are echivalent, după același număr de mutări, în vreo variantă a Apărării siciliene — cea mai jucată de negru după 1.e4.

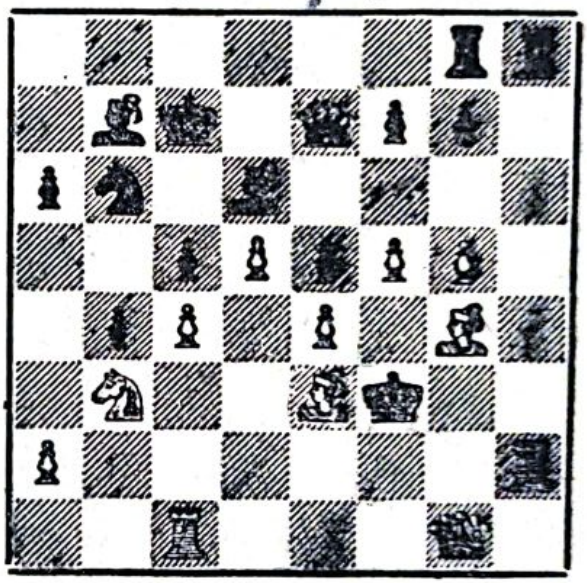
Lupta pentru centru este la fel de acerbă în jocul de mijloc și în finalurile mai complexe, așa cum vom constata în exemplele date în capitolele următoare.

4.6.3. *Cîștigul de spațiu*

Ca și *avantajul de dezvoltare* (cîștigul de tempo), *avantajul de spațiu* este de cele mai multe ori suficient pentru a cîștiga. Aceasta tot datorită faptului că jucătorul ce-l posedă, avînd mai mulți operatori favorabili la dispoziție, este firesc să găsească primul și mai ușor un plan bun, poate chiar o lovitură decisivă.

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



35

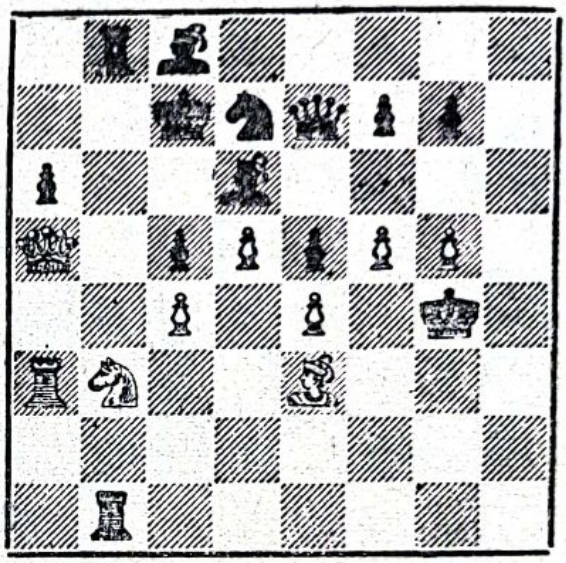
În diagrama nr. 35 echilibrul material este perfect, dar negrul are o poziție înghesuită, pasivă ca rezultat al superiorității de spațiu a albului. Acesta din urmă, cu ultima mutare **45.Rf3)** a încheiat integrarea pieselor sale în diverse cooperări ce pregătesc lovitura decisivă : 46.a3 !, după care poziția negrului se va prăbuși în numai cîteva mutări. Părăsind cîmpul f2, regele alb a deblocat turnul din h2 spre cîmpul a2 de pe care va ataca și lua la a3 preluînd totodată sub control coloana „a" ; de asemenea, regele a plecat dintre damă și nebunul de cîmpuri negre pentru a le lăsa să formeze o „ba-

Scanned with CamScanner

terie" destinată a susține eventuala înaintare a pionului din c4 la c5, făcînd astfel neconvenabilă pentru negru varianta : 46.a3 ! Tb8 47.a : b c : b 48.c5, fapt ce obligă negrul să ia la a3. Regele alb s-a plasat pe linia a treia și pentru a nu stînjeni mobilitatea deplină a pieselor „grele" albe pe primele două linii. Turnul din c1 susține înaintarea pe coloana „c" în varianta menționată, fiind totodată pregătit pentru a acționa la nevoie și pe coloana „b" ce se va deschide după schimbul la a3. Calul din b3 susține și el eventuala înaintare a pionului „c", blochează pionul advers ce trebuie atacat (și eliminat) și nu permite apărarea acestuia de confratele din a6. Nebunului „rău" din g4 i s-a încredințat un rol de apărare (a regelui) și de posibilă participare la atac prin deblocarea sa pe diagonala c8-h3. În sfîrșit, „falanga" de pioni f5 și g5 este gata să blocheze orice tentativă de străpungere de către negru a flancului regelui, iar ceilalți pioni albi blochează centrul, protejîndu-și regele ! În plus trebuie spus că după ce negrul va lua la a3, dama albă pregătește pătrunderea decisivă pe coloana deblocată pe traseul : Dg1-e1-a5 ! Așadar, cooperare ultracomplexă, sută la sută, a tuturor pieselor albe pentru realizarea aceluiași plan ! A urmat : **45...Cd7 46.a3 ! b : a 47.Ta2 Th4 48.T : a3 Tgh8 49.Tb1 Tb8 50.Dc1 !** (Decisiv !) **50...T : g4 51.R : g4 Nc8 52. Da5+ !** și negrul a cedat (vezi d. 36).

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



36

Cu toată rezistența opusă de valorosul său adversar, excampionul mondial a demonstrat în această partidă că o poziție înghesuită nu oferă suficiente posibilități de apărare în fața unui adversar care, avînd suficient spațiu, își poate desfășura forțele într-o structură de cooperare optimă.

Rezultă că, *alături de lupta pentru cîștigul de tempo, a doua preocupare-cheie a jucătorului, încă de la prima mutare, este lupta pentru cîștigul de spațiu, pentru creșterea pas cu pas, ireversibilă, a părții controlate din tabla de șah în defavoarea zonei stăpînite de adversar.*

Scanned with CamScanner

Această creștere se poate obține prin :

— sporirea neîntreruptă a mulțimii operatorilor de deblocare ai pieselor proprii ;

— restrîngerea (limitarea) continuă a numărului operatorilor de deblocare ai pieselor adverse.

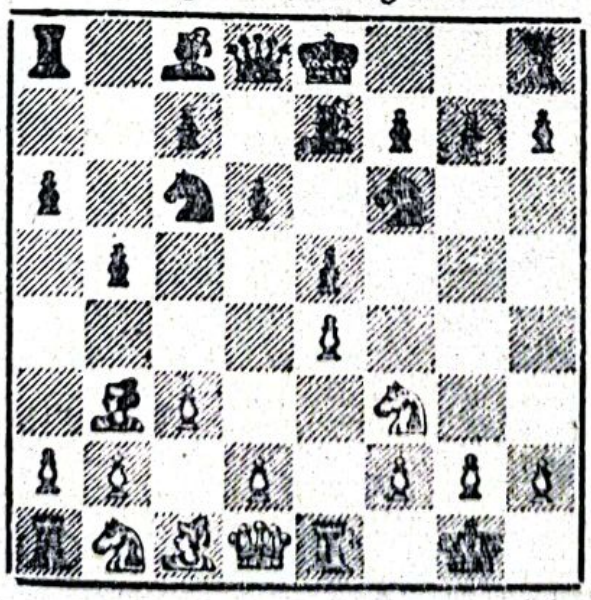
Dar cum se pot atinge simultan aceste două obiective în condițiile împotrivirii înverșunate a adversarului ?

În căutarea răspunsului să analizăm cu atenție ce s-a întîmplat în partida de mai sus pînă la momentul superiorității (poziționale) potențiale (MSP) de unde am prezentat-o. Iată așadar principalele momente semnificative pentru jocul „la cîștig de spațiu" al excampionului mondial :

După **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3,** s-a ajuns în poziția din diagrama nr. 37.

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



37

Negrul amenință eliminarea periculosului nebun alb prin 8 . . .Ca5 și 9 . . . C : b3. Albul a parat această amenințare printr-o mutare activă : înaintarea pionului la c3. Această mutare pregătește totodată d2-d4, oferind un schimb favorabil de pioni pe cîmpul central d4, schimb după care albul ar obține o foarte agresivă „falangă" de pioni chiar pe coloanele centrale. De asemenea, se integrează planul negrului : pe tempoul cheltuit de acesta cu un eventual 8 . . . Ca5, albul și-ar aduce nebunul în spatele pionilor (9.Nc2) deblocîndu-și și pionul „b" ; acesta va muta apoi „cu tempo" la b4, alungînd calul advers și transformînd astfel mutările de aducere și de retragere a lui pe și de pe cîmpul a5 în două mutări inactive. În timp ce poziția negrului prin aceste mutări n-ar cîștiga nimic, cele două tempouri pierdute de el vor lăsa însă în poziția albului „urme" favorabile : doi pioni înaintați cu cîștigul de spațiu și de tempo corespunzător ! (Negrul va cădea în această fină „cursă" strategică la mutarea a douăsprezecea : 12 . . . Cc5).

Deci prin mutarea 8.c3 albul urmărește deopotrivă scopuri defensive și ofensive. Tot în legătură cu lupta pentru cîștigul simultan de tempo și spațiu, să ne oprim asupra unui alt aspect,

Scanned with CamScanner

aparent defensiv : *„retragerea" nebunului în spatele pionilor proprii* (Nb3-c2).

Această retragere este în realitate expresia unei strategii agresive subtile care stă la baza jocului „la tempo și spațiu". Și iată de ce :

— la „adăpostul" lanțului de pioni proprii (ca la adăpostul zidului ce împrejmuia odinioară incinta unei cetăți !), figurile sînt ferite de pericolul unor atacuri „cu tempo" inamice, deci în acest fel se evită pierderea de tempo proprie ;

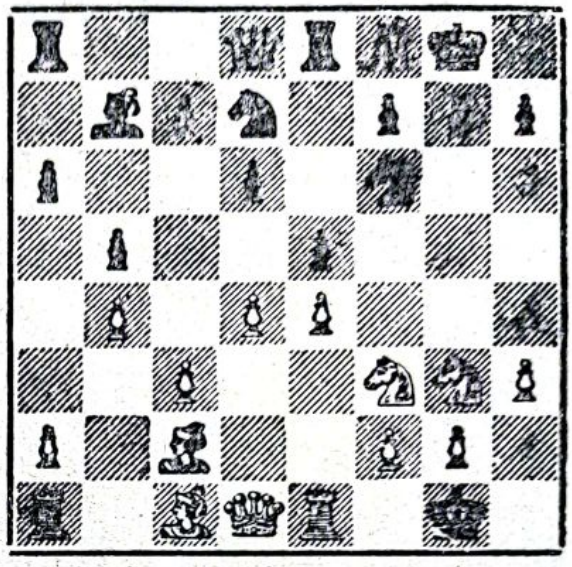
— neavînd figuri în fața lor, toți pionii noștri pîndesc simultan o posibilitate de a efectua ei o mutare „cu tempo" spre inamic, cîștigînd totodată și spațiu ;

— aflate „în spatele frontului", figurile pot fi pregătite „în liniște" pentru cooperări menite să forțeze spargerea dispozitivului inamic cu ajutorul pionilor proprii. După cum vom vedea în cele ce urmează, există posibilitatea ca pregătirea mutărilor de pioni să fie astfel gîndită încît, la impactul cu scutul de pioni adverși, fie că sînt luați de aceștia, fie că nu, poziția noastră să cîștige mereu tempo, spațiu, mobilitate, agresivitate. În partida care ne-a inspirat aceste comentarii a urmat : **8... 0-0 9.h3 Cb8 10.d3 Cbd7 11. Cbd2 Nb7 12.Cf1 Cc5 13.Nc2 Te8 14.Cg3 Nf8 15.b4 Ccd7 16.d4** (vezi d. 38).

Acum această înaintare este posibilă, apărarea pionului din e4 fiind preluată de figuri. Fie

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



38

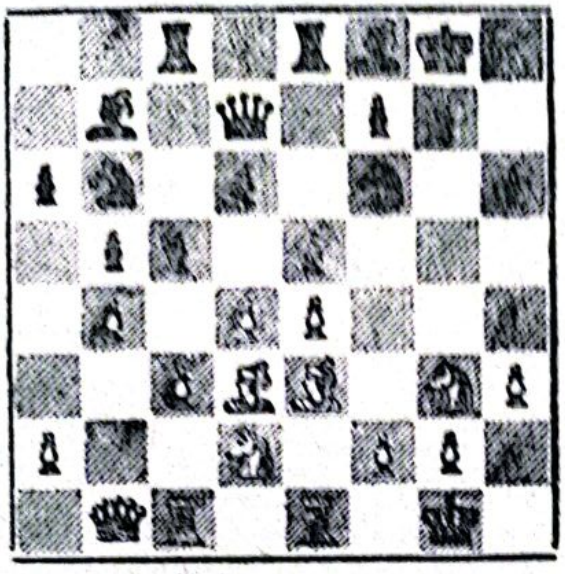
că acceptă oferta de schimb favorabil albului propusă de acesta pe cîmpul d4, fie că o refuză, negrul trebuie de acum să suporte un timp presiunea puternicei falange de pioni albi ce domină centrul tablei. Partida a continuat astfel : **16...h6 17.Nd2 Cb6 18.Nd3** (Interzice imediat 18...Cc4) **18...Tc8 19.Dc2 Dd7 20.Tad1 Dc6 21.Ne3 Ca4 22.Tc1 Cb6 23.Db1 Dd7 24.Cd2** (Calul deblochează pionul „f" a cărei înaintare e în curs de pregătire) **24...c5** (vezi d. 39).

Prin ultima sa mutare, negrul încearcă să deschidă jocul în centru pentru a se putea desfășura mai în voie. Dintre multiplele posibilități pe care le are la îndemînă, albul o alege pe cea care menține în continuare centrul închis și presiunea asupra adversarului, creîndu-și totodată un pion liber apărat pe coloana „d" : **25.b : c d : c 26.d5 ! Ca4 27.c4 !**

Scanned with CamScanner

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



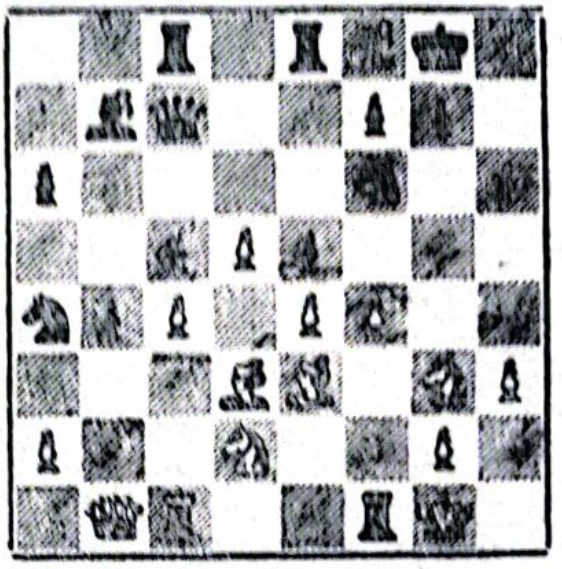
39

Albul nu scapă ocazia de a întări imediat pionul de la d5, avînd în vedere și înaintarea ulterioară a pionului „f" în cooperare cu vecinul de pe e4 care urma să avanseze la e5 dacă la f2-f4 negrul ar fi răspuns ...e : f. A urmat : **27...b4** (Desigur nu merge 27...b : c deoarece după 28.C : c4 calul negru din a4 nu se mai poate retrage la b6 iar pionii a6 și c5 ar deveni slabi) **28.Tf1** (Ultima mutare din pregătirea pentru înaintarea pionului „f") **28...Dc7 29.f4** (vezi d. 40).

Centrul fiind blocat, albul profită de pregătirea făcută și începe acțiuni ofensive pe flancul regelui. Nici acum negrul nu poate opri pionul alb prin schimb deoarece, după 29...e : f 30.N : f4 Nd6 31.N : d6 D : d6 32.Tf3 Cd7 33.Tcf1 f6 34.Cf5 Df8 35.Tg3 g5 36.Dd1, atacul albului devine foarte periculos datorită slăbiciunii cîmpurilor albe din jurul regelui advers.

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



40

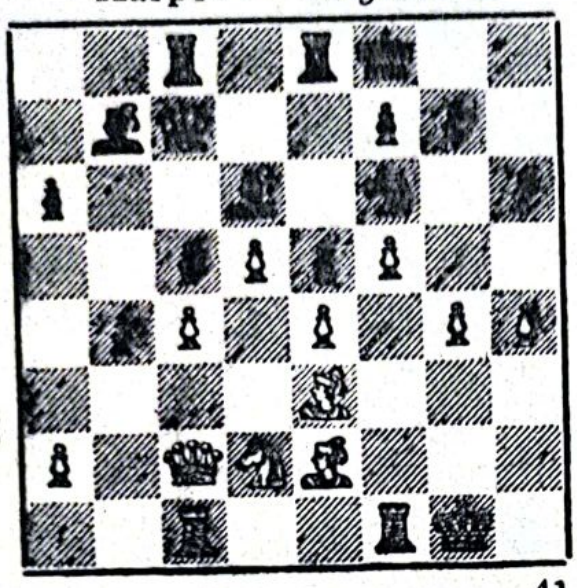
A urmat : **29...Cd7 30.Dc2 Cc3 31.f5 !** Acum albul evită schimbul pionilor (din cauza întăririi de către negru a cîmpului e5) și... înaintează, presînd în continuare poziția adversarului : **31...Cf6 32.Ce2 C : e2 33.N : e2 Nd6 34.g4 Rf8** (Dîndu-și seama că pe flancul atacat tot mai puternic de adversar nu mai este în siguranță, negrul hotărăște să-și pună regele la adăpost pe celălalt flanc) **35.h4** (vezi d. 41).

Negrul nu poate opri înaintarea pionului alb „g", alungarea cu tempo a calului său din f6 și crearea unei noi falange de pioni adverși pe f5 și g5. Așa că... **35...Re7 36.g5 h : g 37.h : g Cd7 38.Ng4 Tg8 39.Rf2 Th8 40.Th1 Tcg8 41.Dd1 Rd8 42.Dg1 Cb6 43.Th2 De7 44.Cb3 Rc7 45.Rf3** și s-a ajuns la poziția de la care am pornit inițial analiza acestei interesante partide (vezi d. 35).

Scanned with CamScanner

Karpov — *Gligorici*

San Antonio 1972



41

În urma acestei analize, la întrebarea care a precedat-o, sîntem acum în măsură să dăm următorul răspuns : *cîștigul de spațiu este rezultatul unei cooperări speciale între figuri și pioni, cooperare în care jocul pionilor are rol director*! Pe de altă parte, a mai rezultat că între cîștigul de spațiu și cel de tempo există o legătură indisolubilă care merge uneori chiar pînă la confundarea lor.

În șah, pionii joacă același rol pe care l-a jucat infanteria în războiul clasic ! Celelalte arme puteau lovi mult mai tare și mai de la distanță, dar nu puteau alunga inamicul de pe poziție, infanteria fiind aceea care lua „cu asalt" spațiul și apoi îl apăra, îl consolida. Unul dintre cei mai mari maeștri ai șahului din secolul XVIII, francezul François André Danican-PHILIDOR (1726—1795), este poate primul care și-a dat seama de acest rol. În tratatul său „Analiza jocului de șah", Philidor afirma : *„Pionii sînt sufletul partidei de șah"* — afirmație care a devenit celebră în lumea șahului. După el, atacul are sorți de izbîndă dacă începe cu înaintarea cot-la-cot a pionilor, în „falangă". *„Pionii înainte, figurile pe urmă"* — sfătuia el.

Importanța cu totul deosebită a jocului de pioni duce la ideea, poate puțin exagerată, că *partida de șah se decide cu mutări de pioni, figurile avînd doar rolul de a pregăti aceste mutări și apoi de a exploata rezultatele lor !*

Iată deci că pentru a învăța cum se cîștigă spațiu și tempo trebuie să studiem amănunțit jocul de pioni. Cîteva aspecte mai importante ale jocului pionilor, care țin de identificarea, crearea și exploatarea slăbiciunilor poziției, le vom trata pe scurt în continuare.

4.6.4. *Slăbirea poziției adverse*

Cîștigul de spațiu controlat este doar un mijloc, nu un scop în sine. Scopul acumulărilor de spațiu rezidă în asigurarea condițiilor pentru crearea de slăbiciuni în poziția adversă și apoi pentru lovirea acestora prin atac multiplu, astfel încît să nu mai poată fi apărate. În partida analizată anterior, superioritatea de spațiu a fost folosită de alb la

Scanned with CamScanner

așezarea tuturor pieselor proprii în cooperare optimă mai întîi pentru a „sparge" într-un loc dispozitivul inamic (46.a3 ! vezi d. 35), apoi pentru a executa o lovitură care creează adversarului mai multe probleme decît poate rezolva (52. Da5+ ! vezi d. 36).

Înțelegem prin *slăbiciune orice aspect al poziției care poate fi exploatat de adversar pentru a obține un avantaj decisiv pozițional sau material*, pe scurt, *orice aspect ce trebuie eliminat sau apărat.*

Dintre *avantajele poziționale* menționăm aci ocuparea centrului, avansul în dezvoltare, mai mult spațiu controlat, o cooperare superioară a figurilor, o mai bună structură a pionilor, infiltrarea cu cooperări în poziția adversarului, ocuparea unei coloane, diagonale sau linii importante, regele advers izolat sau insuficient apărat, perechea de nebuni în poziție deschisă, nebun contra cal cu pioni pe ambele flancuri, cal contra nebun în poziție închisă, posibilitatea trecerii într-un final avantajos.

O poziție lipsită de slăbiciuni exploatabile nu permite adversarului să obțină avantaj. Slăbiciunile din poziție ne blochează o parte mai mică sau mai mare din potențial pentru a le apăra, ceea ce duce la diminuarea sau chiar dispariția forței ofensive. În plus, cu cît se manifestă mai multe slăbiciuni, cu atît adversarul poate găsi mai ușor o modalitate de a ataca simultan o parte dintre ele (atac multiplu), moment în care, de regulă, partida se decide în favoarea lui.

În acest din urmă caz numim cîmpul pe care mutînd adversarul realizează un atac multiplu *cîmp de cuplare a atacurilor simultane asupra slăbiciunilor* sau *cîmp de cuplare a slăbiciunilor* ori, pe scurt, *cîmp de cuplare*. Pe un cîmp de cuplare se poate executa un *atac dublu* (cel mai frecvent), *triplu* etc.

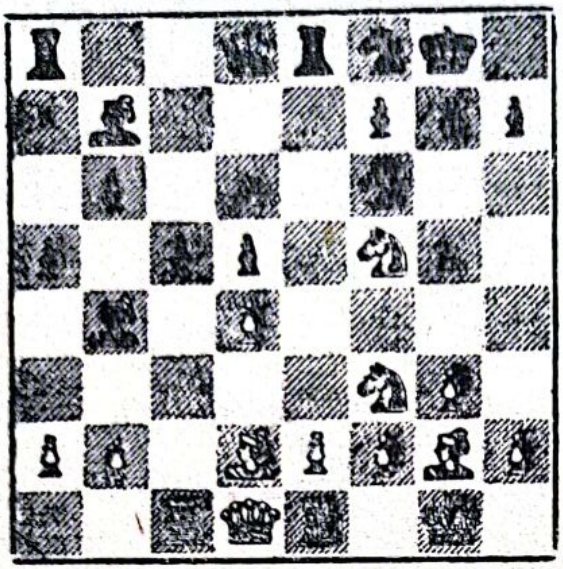
Fiecare cîmp de cuplare din poziția adversarului trebuie să stea permanent în atenția noastră în cursul partidei deoarece nu trebuie să scăpăm ocazia de a-l transforma în cîmp slab și apoi de a forța ocuparea lui cu piesa ce dă atacul dublu.

În diagrama nr. 42, încercînd să reintre în cursa pentru ocuparea centrului, albul tocmai jucase **15.d4 ? !** slăbind pentru moment cîmpul e4. Excampionul mondial exploatează prompt acest mic „amănunt" jucînd **15...Ce4** cu următorul plan : albul are o piesă slabă (neapărată) pe f5, iar prin mutarea efectuată se creează o a doua (atacată și apărată de același număr de ori) pe d2 și simultan se deblochează dama din d8 spre g5 — cîmpul de cuplare al celor două slăbiciuni. Acesta însă încă nu e slab, dar va putea fi ! Albul nu sesizează aceste posibilități și... va pierde

Scanned with CamScanner

Portisch — Karpov

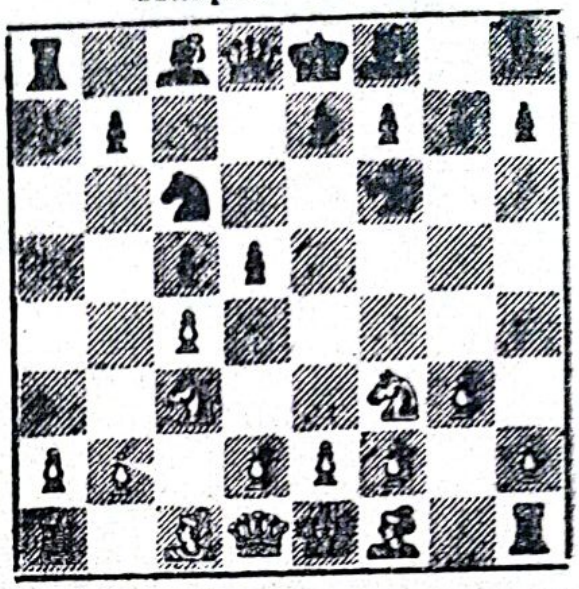
Moscova 1977



42

Karpov — Kibli

Amsterdam 1980



43

neobișnuit de repede. A urmat : **16.d:c ? C : d2** (Înlătură dintr-o dată ambele apărări adverse ale cîmpului de cuplare g5) **17. C : d2 Dg5 !** (Atac dublu asupra cailor adverși, lovitură decisivă) **18.Cd6 N : d2 19.C : b7 N : e1 20.D : e1 T : e2 21.D : e2 D:c1+ 22.Df1 Dd2 ! 23.c : b Tc8** și albul a cedat.

În deschidere jocul „la slăbiciuni" începe o dată cu primul schimb de pioni care de cele mai multe ori este favorabil numai uneia dintre părți.

La poziția din diagrama nr. 43 s-a ajuns după **1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 Cc6 4.g3 d5.** Negrul oferă un schimb de pioni pe d5 care nu este favorabil decît albului deoarece :

— în locul pionului central schimbat nu vine un alt pion negru care să susțină centrul ;

— tempoul pierdut de alb cu aducerea damei negre în joc după schimbul cailor este ușor de recuperat prin alungarea acesteia cu o mutare cu tempo la momentul potrivit ;

— în poziția negrului se creează o slăbiciune temporară greu de apărat care dă albului o inițiativă îndelungată : pionul din c5 ;

— coloana „d" deschisă pentru negru e mai greu de valorificat decît coloana „c" deschisă pentru alb, inițiativa fiind de partea acestuia din urmă.

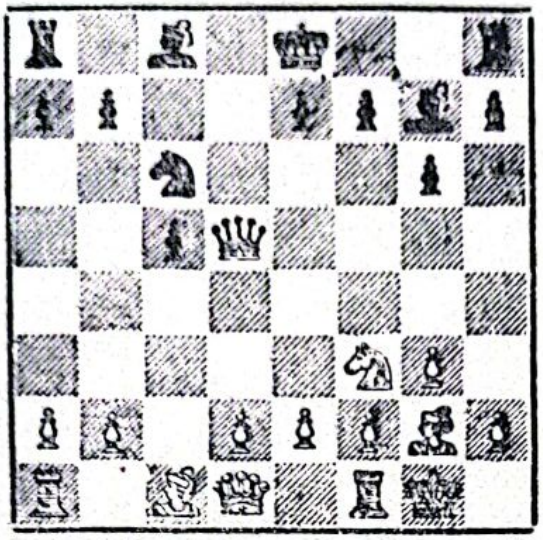
A urmat : **5.c : d5 C : d5 6. Ng2 g6 7.0-0 Ng7 8.C : d5 D : d5** (vezi d. 44).

Neavînd nici el un centru puternic, singura posibilitate a albului de a obține superioritatea e să încerce pe cale tactică să preia imediat inițiativa atacînd pionul din c5 (care este slab deoarece nu poate fi apărat de pionul din b7 căci s-ar slăbi foarte periculos diagonala mare pe care nebunul alb din g2 o are în stăpînire) : **9.d3 !**

Scanned with CamScanner

Karpov — *Ribli*

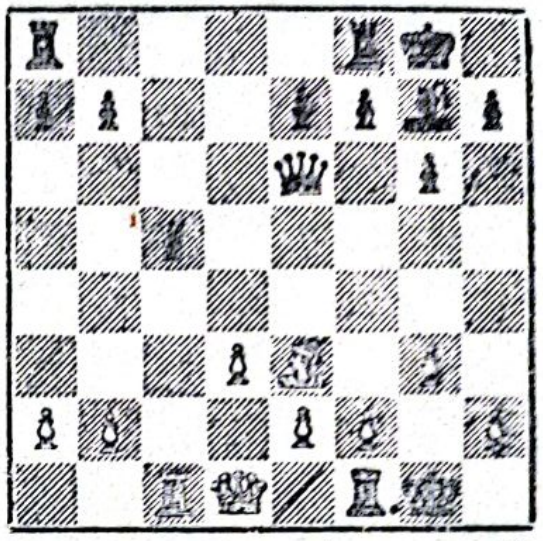
Amsterdam 1980



44

Karpov — *Ribli*

Amsterdam 1980



45

(Pregătește un atac consecutiv pe c5 prin 10.Ne3 și 11.Tc1) **9...0-0 10.Ne3** (Amenințînd 11. Cd4) **10...Nd7** (10...N : b2 ? 11. Tb1 D : a2 12.Dc2 și negrul pierde o figură) **11.Cd4** (Recîștigă tempoul pierdut la mutarea a cincea) **11...Dd6 12.C : c6** (Aduce dama neagră la c6 pentru ca la venirea turnului la c1 pionul din c5 să fie legat și astfel să poată fi atacat și cu pionul din b2) **12...N : c6 13. N : c6 D : c6 14.Tc1 De6** (vezi d. 45).

Pionul din c5 nemaiputînd fi apărat, negrul se decide să-l ofere în schimbul celui din a2. Acest schimb însă e de asemenea net favorabil albului deoarece :

— pionul din c5 este semicentral, pe cînd cel din a2 este periferic, jocul aflîndu-se încă în faza de mijloc ;

— se deschid pentru alb coloanele „a" și „b" pe care acesta le poate exploata avantajos ;

— în poziția negrului apar noi slăbiciuni exploatabile pe flancul damei : pionii ;

— datorită acestor slăbiciuni, albul va păstra inițiativa pînă la victorie.

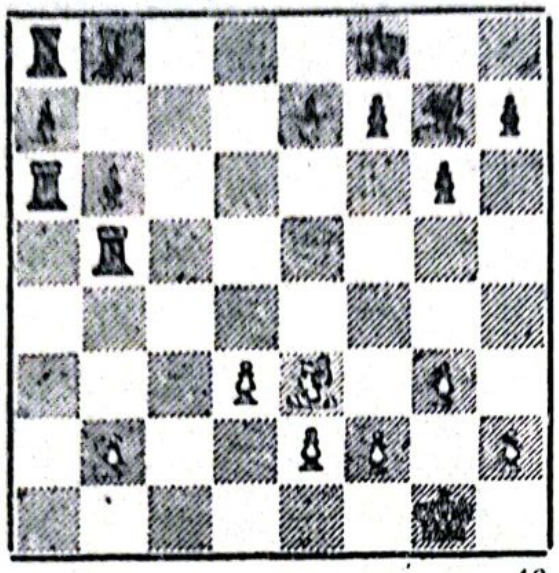
A urmat : **15.T : c5 D : a2 16.Tb5 !** (Invită negrul să joace b7-b6, creîndu-și noi slăbiciuni la a6 și b5 și, totodată, apără pionul din b2 deoarece nu era bine 16...N : b2 din cauza 17. Dc2) **16...b6 17.Da1 !** (Ocupă coloana „a") **17...D : a1** (Poate mai multe șanse de apărare ar fi dat 17...De6). **18.T : a1 Tfb8 19. Ta6 !** (Fixează slăbiciunea din a7) **19...Rf8** (vezi d. 46).

Albul a obținut superioritatea poziționlă potențială („poziție cîștigată"). Urmează exploatarea ei cu măiestria caracteristică lui Karpov. „Sufocat" de presiunea crescîndă a tuturor pieselor albe, negrul nu va mai găsi în curînd mutări sa-

Scanned with CamScanner

Karpov — *Ribli*

Amsterdam 1980

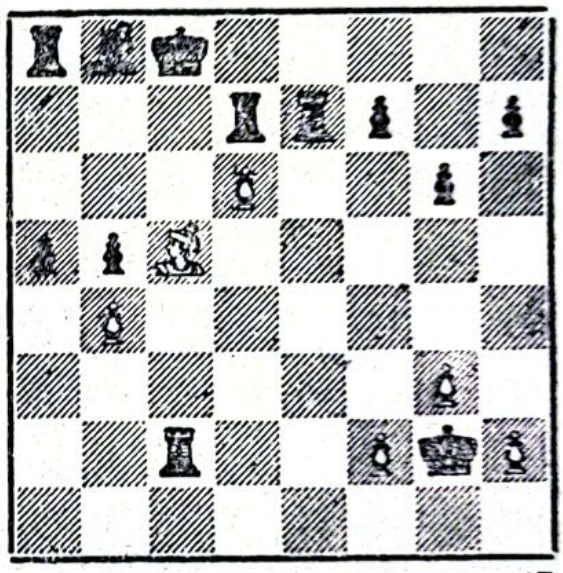


46

tisfăcătoare. Necesitatea apărării slăbiciunilor de pe flancul damei va paraliza pînă la urmă toate piesele negre, dînd albului posibilitatea să-și aleagă „liniștit" planul ce duce la victorie. A urmat : **20.Tb4 Ne5 21. Tba4 b5** (Sau 21...N : b2 22. N : b6 și 23.N : a7) **22.Ta2 Tb7 23.b3** (În loc să cîștige un pion după 23.N : a7 N : b2 24.T : b2 T : a7 25.T : a7 T : a7 26.T : b5, albul preferă să crească și mai mult presiunea asupra poziției negrului pînă cînd aceasta va putea fi zdrobită cu o lovitură tactică — plan tipic în astfel de situații) **23...Nb8** (Piesele negre ocupă poziții pur defensive, periferice) **24.Nc5 Re8 25.d4** (În sfîrșit, a venit timpul creării centrului alb de unde va porni atacul final !) **25...Rd7 26.e4 e6 27.b4 Rc8 28.d5 e : d 29.e : d Td7 30.d6 Td8 31.Rg2** (Regele alb se pune în mișcare vizînd cîmpul d5 cu amenințări decisive) **31...Rd7 32.Te2 ! Rc8** (Negrul nu poate juca mutarea „firească" 32...Te8 deoarece după 33.T : e8 R : e8 34.Rf3 Rd7 35.Re4 Re6 36.Rd4 Rd7 37.Rd5 negrul nu mai poate opune rezistență) **33.Te7 Td7 34.Ta2** (Se amenință imparabil 35.Tc2) **34...a5** (După 34...N : d6 35. T : d7 R : d7 36. Td2 albul cîștigă o figură) **35.Tc2** și în fața amenințării 36.Nb6+ negrul cedează (vezi d. 47).

Karpov — *Ribli*

Amsterdam 1980



47

Poziția rezultată este deosebit de sugestivă pentru explicitarea conceptului de *superioritate poziționlă decisivă, ca rezultat al creării și apoi al exploatării la maximum a slăbiciunilor adverse*. Părțile se află aici la egalitate perfectă de material, dar piesele albe cooperează așa de bine între ele, încît — deși în inferioritate numerică pe flancul damei (!) — amenințările create în număr mare nu

Scanned with CamScanner

mai pot fi toate parate cu o singură mutare ! Iar regele alb — deși sîntem în final — își permite chiar să nu participe la lovitura decisivă ! Forța de joc demonstrată de Karpov în această partidă, în fața unui mare maestru deosebit de puternic, este de-a dreptul impresionantă !

4.6.5. *Întărirea poziției proprii*

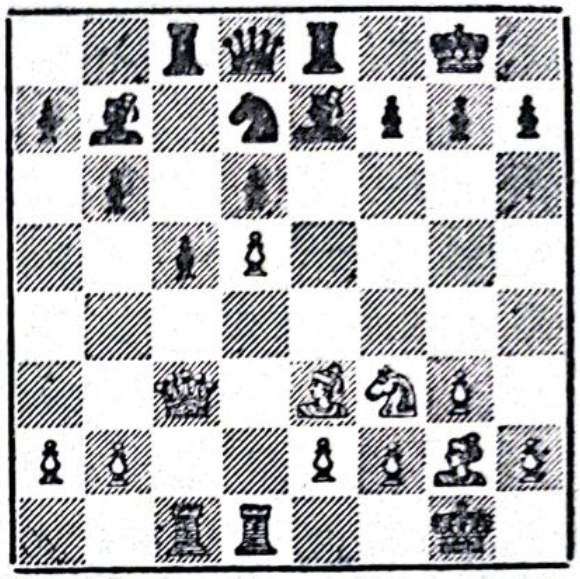
Prima grijă a unui șahist trebuie să fie, desigur, aceea de *a nu pierde*. Rezultă că prima condiție a unei mutări pentru a fi aleasă *e să nu dăuneze poziției noastre* (să nu creeze adversarului operator mai favorabili decît cei creați nouă), ci dimpotivă, *să o întărească*.

Chiar celor mai puternici mari maeștri li se poate întîmpla ca, „furați" de o idee ofensivă, să nu-și întărească suficient poziția înainte de a ataca, expunîndu-se unor mari riscuri, aducătoare uneori de adevărate catastrofe.

În diagrama nr. 48 albul a ieșit din deschidere cu un mic avantaj, dar negrul nu are slăbiciuni. Excampionul mondial așteaptă desfășurarea evenimentelor într-o poziție elastică, gata de expansiune, cu figurile în spatele lanțului de pioni. A urmat : **15.b4 ? !** o mutare pe care Karpov probabil o anticipase, căci în loc să o împiedice jucînd simplu 14...a5, după o îndelungată analiză la masa de joc, jucase 14...Te8, apreciind pesemne că planul albului poate fi integrat, ceea ce de fapt s-a și întîmplat **15... Nf6 !** (Înainte de a schimba pionul pe b4, negrul profită de poziția descoperită a damei albe și efectuează cu tempo o mutare intermediară prin care-și activează simultan încă două piese, nescăpînd astfel o posibilitate de a-și crea noi operatori favorabili, de a-și întări poziția) **16.Dd2 c : b** (Obligă albul să facă încă o mutare cu dama și deschide în varianta ce urmează coloana „c" pentru dama neagră) **17.T : c8 D : c8 18.D : b4 Dc2 !** (vezi d. 49) .

Larsen — *Karpov*

Amsterdam 1980



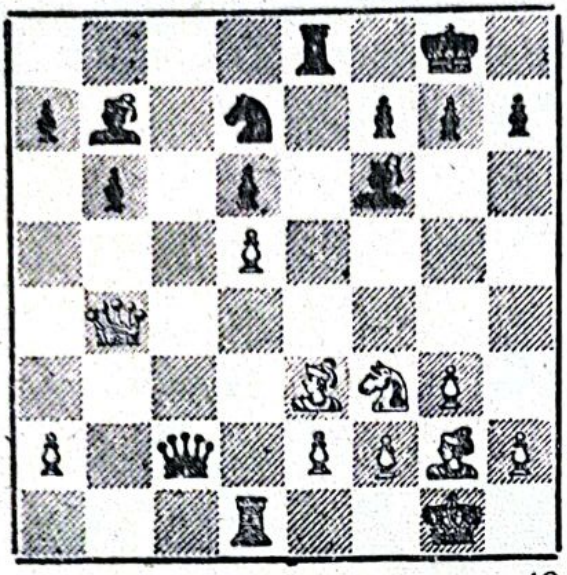
48

Karpov nu se grăbește să apere pionul d6 devenit vulnerabil deoarece în tabăra adversă s-a creat un *cîmp de cuplare slab* și cu mari perspec-

Scanned with CamScanner

Larsen — *Karpov*

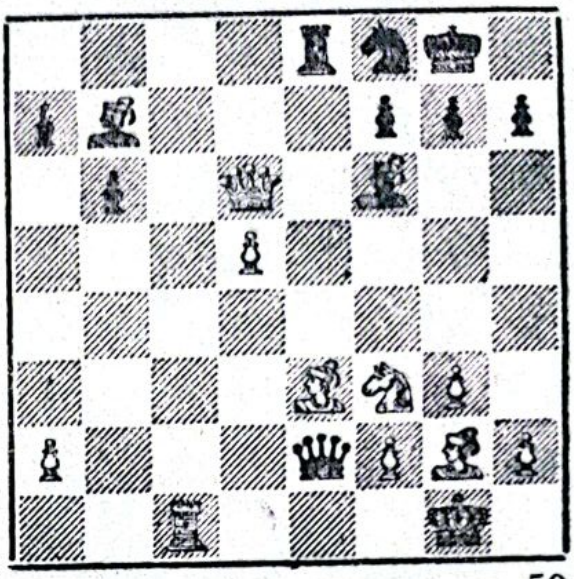
Amsterdam 1980



49

Larsen — *Karpov*

Amsterdam 1980



50

tive de exploatat (pe care probabil negrul le anticipase încă de la mutarea a paisprezecea !). A urmat : **19.Tc1** (Albul ar fi putut muta aici 19.Dd2 — mutare așteptată de Karpov — singura care apăra toate cele trei slăbiciuni „cuplate" de dama neagră : turnul din d1 și pionii a2 și e2. Dar și în acest caz inițiativa rămînea în posesia negrului) **19... D : e2** (Și cîmpul e2 este cîmp de cuplare ! Se amenință simultan atît 20...T : e3 ! cît și 20... D : a2) **20.D : d6 ?** (Mai bine era 20.Da4 căci nu merge 20...T : e3 din cauza 21.D : d7 Te7 22. D : b7 ! T : b7 23.Tc8 mat. Pentru 20.Da4 Karpov pregătise 20...Td8 21.Tc7 Na6) (vezi d. 50.)

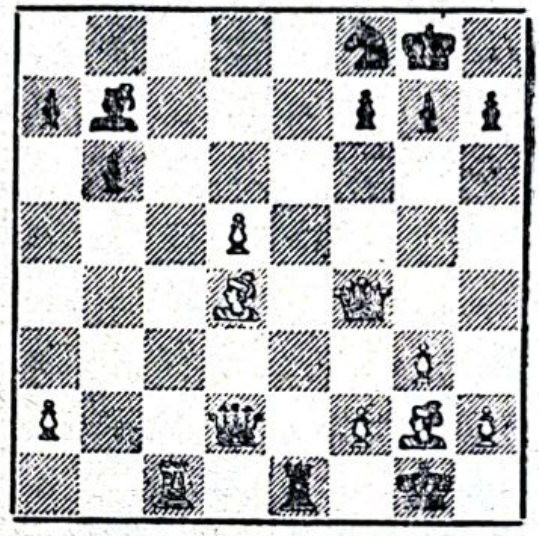
Aici negrul, prin mutarea efectuată **20...Cf8 !**, ne arată cum o slăbiciune (calul plasat înainte pe cîmpul neapărat d7) apără pe alta (regele din g8), punîndu-se ea însăși la adăpost. Totodată prin această retragere a calului lîngă regele său se eliberează și turnul din e8 de sarcina de a-și apăra regele pe linia a opta. Poziția negrului nu mai are slăbiciuni exploatabile, iar amenințările simultane 21...T : e3, 21...Td8 și 21...D : a2 nu mai pot fi parate satisfăcător. Tactica aplicată aci de excampionul mondial este des întîlnită în partidele sale : *el „momește" o piesă adversă să atace o piesă proprie, iar cînd atacul s-a produs fuge cu piesa atacată* (pe un cîmp uneori chiar mai bun decît cel părăsit !) *lăsînd piesa atacatoare pradă unor atacuri ulterioare cu tempo sau chiar decisive* (cum se va întîmpla în partida de față cu dama albă „atrasă" pe cîmpul d6 !). Rostul acestei tactici rafinate este evident : cîștigul de tempo. Procedînd astfel, Karpov face o mutare utilă (activă) pe tempoul pier-

Scanned with CamScanner

dut de adversar cu „atacul" așteptat (momit) și apoi mai cîștigă un tempo atacînd la rîndul său piesa „atacatoare" adversă ! (vezi și comentariul la d. nr. 37). Este aceasta o formă de integrare a unui plan advers greșit, o „cursă" în care după cum vedem cad și marii maeștri ! În partida pe care o comentăm a urmat **21.Cd4 ?** (Apropie sfîrșitul) **21...N : d4 22.N : d4 Dd2 !** (Alt cîmp de cuplare ocupat ! Se cuplează slăbiciunile Tc1, Nd4 și cîmpul e1, imposibil de apărat toate printr-o singură mutare) **23.Df4 Te1+** și avînd în vedere varianta 24.T:e1 D:e1+25.Nf1 Na6 albul a cedat (vezi d. 51).

Larsen — *Karpov*

Amsterdam 1980



51

Poziția la care s-a ajuns este și ea extrem de interesantă și de instructivă totodată. Din nou egalitate perfectă de material, ba învinsul are chiar „avantajul" perechii de nebuni în poziție deschisă. Din nou forțele atacatoare ale campionului mondial sînt în inferioritate numerică față de cele care se apără ! Cu toate acestea, adversarul cedează nemaiputînd evita pierderi decisive de material. Abia acum se vede cît de importante au fost mutările de întărire a poziției (15...Nf6 !, 16...c : b și 20...Cf8 !) fără de care acest spectaculos deznodămînt n-ar fi fost posibil.

Încercînd să depistăm acum cauzele care au dus la această încheiere, ajungem la concluzia că, pe lîngă jocul precis de întărire continuă a poziției proprii și de contraatac practicat de negru, vinovate sînt și slăbiciunile pe care albul singur și le-a creat și uneori chiar și le-a expus atacului advers (d. e. 15. b4 ? ! vezi d. 48). În context, mutarea a cincisprezecea a albului ni se pare acum hazardată, insuficient verificată, declanșatoare a unui plan de joc greșit pentru că va putea fi integrat de adversar. Furat de ideea de a crea o slăbiciune adversarului (pionul d6), albul a neglijat un moment preocuparea pentru întărirea poziției sale, pentru eliminarea posibilităților de creare și de exploatare a unor slăbiciuni în propriul dispozitiv.

Cum se pot evita asemenea situații neplăcute ? Cum se combate apariția și exploatarea de către adversar a slăbiciunilor pro-

Scanned with CamScanner

prii ? Iată două întrebări la care vom încerca să răspundem pe scurt în cele ce urmează și mai pe larg în *partea a patra* a manualului.

Desigur, ideal este să jucăm astfel încît în poziția noastră să nu apară slăbiciuni, adică aspecte care pot fi exploatate de adversar în favoarea lui. Dacă totuși situația este de așa natură încît nu putem evita apariția unor aspecte care mai tîrziu pot deveni slăbiciuni, atunci înainte ca acest lucru să se întîmple trebuie să luăm măsuri profilactice.

Pentru a vedea în ce constă aceste măsuri, să analizăm ceva mai detaliat mecanismul de apariție și exploatare a unei slăbiciuni.

Așa cum am mai arătat anterior, fiecare mutare este făcută pentru a crea unul sau cel mult cîțiva operatori favorabili, dar o dată cu aceștia în mod inevitabil apar și operatori nedoriți.

Totodată, pe lîngă schimbările urmărite imediat, în poziție apar și schimbări de structură care la un moment dat *ar putea fi exploatate* de adversar și pe care de aceea le numim *„slăbiciuni potențiale"*.

Pentru ca o slăbiciune potențială să devină *slăbiciune efectivă* (mai pe scurt *slăbiciune*), e necesar ca în joc să existe și piesa adversă capabilă să o exploateze : *piesa atacatoare*. Aceasta din urmă, la rîndul ei, pentru a putea fi numită astfel, trebuie să aibă la dispoziție, *obligatoriu simultan*, următoarele posibilități :

— *un traseu de exploatare* a slăbiciunii — liber sau eliberabil cu *mutări forțante* — adică un drum pe care s-ar putea deplasa spre *cîmpul de atac ;*

— *un cîmp de atac* — de pe care să-și poată exercita acțiunea atacatoare ;

— *un operator de atac* de pe acest cîmp (operator de activare sau de deblocare), cu care să-și exercite acțiunea ;

— *numărul de tempouri necesare* pentru a ajunge pe cîmpul de atac și a-și crea operatorul menționat.

Pînă cînd *piesa potențial atacatoare* nu îndeplinește *toate* aceste condiții, nu beneficiază de atenția pe care o acordăm *pieselor atacatoare*, cele care au devenit deja un pericol real, ce poate fi abătut de adversar asupra poziției noastre chiar la mutarea următoare, fie printr-o singură mutare (cea care creează operatorul de atac), fie printr-o serie de mutări forțante pentru noi (care ne forțează să ajungem în poziția în care apare operatorul de atac).

Plecînd de la ideea că slăbiciunea este *„un aspect ce trebuie apărat"* (vezi 4.6.4), rezultă că *nu e cazul să considerăm slăbiciune*

Scanned with CamScanner

acel aspect al poziției pentru care adversarul nu are la dispoziție piesa care să întrunească simultan condițiile de mai sus.

Această constatare trebuie să stea la baza aprecierii pozițiilor în șahul modern.

Într-adevăr, *ni se pare inutil și costisitor să ne preocupăm de evitarea creării sau de eliminarea din poziția proprie a unor așazise „slăbiciuni" dacă putem găsi o cale de a juca planul nostru astfel încît să împiedicăm totodată exploatarea lor de către adversar.*

Jocul exagerat de prudent, care pune pe primul plan evitarea creării de slăbiciuni și eliminarea lor nu poate fi recomandat deoarece nu acesta este obiectivul sistemului, ci obținerea superiorității potențiale cît mai devreme posibil ! Or, cu un asemenea joc nu se poate atinge această țintă. El privează jucătorul de prea multe posibilități de a efectua mutări active, cu caracter ofensiv.

Preocuparea pentru întărirea poziției noastre trebuie să urmărească deci în primul rînd obținerea unei inițiative de durată cît mai repede posibil, lupta pentru cîștigul de tempo și de spațiu, pentru înmulțirea operatorilor favorabili și combinarea lor în cooperări ce vizează slăbirea poziției adverse și exploatarea slăbiciunilor astfel create cu scopul obținerii superiorității potențiale, poziției „cîștigate".

Vom căuta să evităm doar crearea acelor slăbiciuni care pot da adversarului posibilitatea de a pune în aplicare planuri pe care nu le putem integra într-un plan propriu, ce ne-ar produce pagube mai mari decît avem noi în vedere să producem.

Trebuie să preluăm repede inițiativa pentru că acela care o are poate găsi aproape întotdeauna noi mutări active care mărește presiunea asupra poziției adverse, nemaipermițînd acestuia să atace slăbiciunile potențiale apărute în dispozitivul nostru. Iar inițiativa, după cum am văzut anterior, este un rezultat al folosirii mai bune a resurselor decît adversarul.

Integrarea planului advers se face alcătuind succesiunea de mutări destinate a realiza planul nostru (agresiv) astfel încît, pe lîngă operatorii necesari acestui plan, să apară întotdeauna și operatori care împiedică piesele adverse să obțină simultan toate condițiile necesare atacului asupra slăbiciunilor potențiale din poziția noastră.

Acest obiectiv (paralel cu cel de bază) al planului nostru se poate realiza deci eliminînd la momentul potrivit fie slăbiciunea, fie piesa atacatoare, fie luînd acesteia din urmă posibilitatea de a folosi traseul, cîmpul, operatorul sau tempoul necesar atacului.

Scanned with CamScanner

Eliminarea slăbiciunii proprii se poate face pe mai multe căi, și anume :

— *apărînd-o* suplimentar (supraapărarea) ;

— *mutînd-o* (dacă e piesă) pe un alt cîmp mai bine apărat sau neatacat ;

— *sacrificînd-o* cu folos înainte ca adversarul să o poată exploata.

Supraapărarea nu este indicată decît atunci cînd slăbiciunea în cauză e un spațiu (cîmp, linie, coloană, diagonală, zonă) ori o piesă blocată sau pe care avem interes să o menținem pe loc. Mărirea numărului de apărări pînă cînd acestea depășesc numărul de atacuri adverse mai are și scopul de a elimina legarea tactică a pieselor apărătoare de slăbiciunea respectivă, adică de a permite fiecărui apărător să participe imediat ce e nevoie de el la alte cooperări, fără riscul de a o lăsa insuficient apărată. Deși pare cea mai firească, mai „naturală", în unele cazuri apărarea e contraindicată dacă nu se poate face prin mutări active (vezi 4.2) deoarece duce la pierderea inițiativei.

Mutarea piesei slabe pe un alt cîmp este, de asemenea, indicat să se facă în baza unui plan activ, ofensiv, intrînd într-o cooperare cu perspective mari de realizare, fapt ce ne sugerează că acest tip de eliminare trebuie pregătit din timp.

Sacrificiul sau abandonarea slăbiciunii se practică atunci cînd putem obține compensații suficiente printr-un plan ce integrează planul advers.

Toate aceste căi de eliminare a slăbiciunii proprii necesită o permanentă atenție din partea jucătorului pentru slăbiciunile poziției sale pentru *a putea anticipa momentul apariției celor efective, precum și modalitatea de eliminare sau de apărare pentru fiecare.*

Bazată tot pe *anticipare* este și *tactica apărării slăbiciunilor proprii prin împiedicarea atacării lor.*

Dacă piesa atacatoare nu poate fi înlăturată, cunoscînd cîmpurile de pe care poate ataca slăbiciunea noastră, vom încerca să luăm din timp măsuri pentru ca :

— piesa atacatoare să nu poată ocupa nici unul dintre aceste cîmpuri. Dacă nu e posibil, vom căuta să o împiedicăm cel puțin să ocupe cîmpul (sau cîmpurile) de cuplare. Această tactică se poate realiza luînd sub controlul nostru cîmpurile respective (apărîndu-le cu mutări active) sau obligînd adversarul să mute o altă piesă pe ele ;

— dacă nu putem lua sub control cîmpurile de atac ale piesei atacatoare, să blocăm pe cîmpul pe care se află acea piesă fie fizic, blocîndu-i traseele cu piese proprii sau adverse, fie tactic

Scanned with CamScanner

— obligînd-o să participe la apărarea unor slăbiciuni mai importante ale inamicului ;

— dacă nu putem împiedica piesa atacatoare să ocupe cîmpul de atac, să jucăm astfel încît, odată ajunsă aici, fie să o eliminăm pe cale combinativă, fie să o putem neutraliza tactic, adică printr-o legare de o altă piesă sau, printr-un alt procedeu, acțiunea ei asupra slăbiciunii noastre să nu mai fie operantă (operatorul de atac să-i fie luat) ;

— piesa atacatoare să fie pusă în imposibilitate de a folosi tempoul necesar pentru a exploata slăbiciunea în cauză, făcînd să apară chiar în acel moment sau mai devreme amenințări mai mari asupra inamicului.

Se observă că toate aceste procedee, așa cum am arătat și ceva mai înainte, derivă dintr-o singură strategie : *integrarea planului advers*, integrare de care am mai discutat și la care ne vom mai referi.

4.7. Utilizarea materialului

4.7.1. *Valoarea și jocul figurilor*

Piesele constituie „materialul" din care se „construiește" poziția. În focul luptei pentru obținerea superiorității decisive asupra poziției adverse, materialul se consumă ca orice resursă. O caracteristică numai a pieselor este însă faptul că ele „înmagazinează" în ele, mai bine zis în poziția lor, cîte o parte mai mică sau mai mare din celelalte resurse. În mod paradoxal însă, rezultatul la un moment dat al acestei înmagazinări nu este întotdeauna o valoare mai mare a piesei față de cea avută la începutul partidei. Valoarea piesei în joc — așazisa „valoare relativă" — variază în limite foarte largi de la mutare la mutare.

Cum putem măsura valoarea relativă a unei piese într-o poziție dată ? Iată o întrebare la care trebuie să învățăm să răspundem cu suficientă precizie dacă vrem să fim siguri că sîntem în stare să apreciem corect pozițiile ce apar în cursul partidei, că putem lua deci decizii juste în toate situațiile.

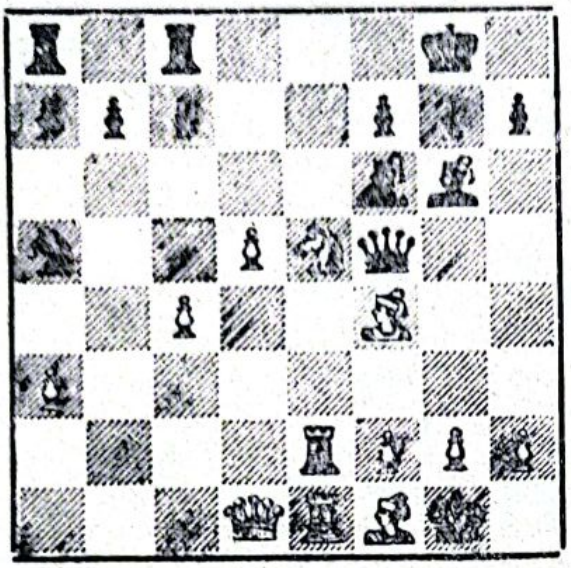
Unul dintre criteriile de apreciere des întîlnite este *centralitatea piesei*. Se spune că o piesă e cu atît mai valoroasă cu cît se află pe un cîmp mai central. Dar... să vedem ce zice practica !

Poziția din diagrama nr. 52 a rezultat după 20.Ce5 Dd7-f5. Atacată de calul din e5, dama neagră se putea retrage de

Scanned with CamScanner

Karpov — *Portisch*

Lucerna 1982

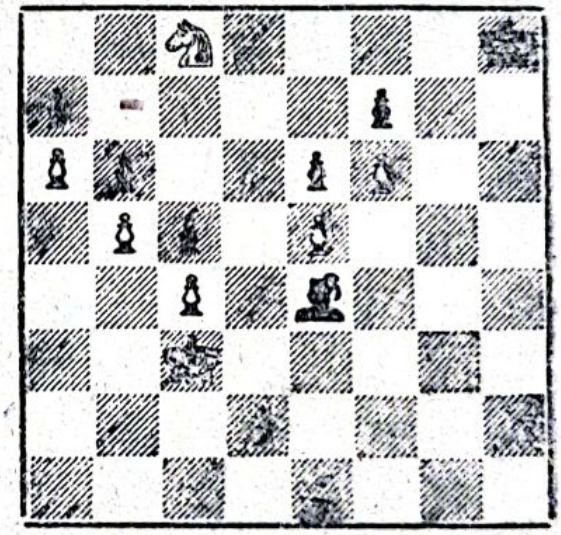


52

exemplu la d8, dar negrul a preferat să o centralizeze pe cîmpul f5 de unde, „în plus" mai atacă și „slăbiciunea" Nf4. Dacă am aplica „mecanic" principiul centralității în formularea vagă de mai sus, atunci am aprecia că dama neagră este acum mai valoroasă decît dama albă aflată pe un cîmp periferic. Așa să fie cu adevărat ? A urmat : **21.Nd2 !** (Nebunul se apără făcînd el însuși o mutare activă : se amenință simultan 22.N : a5 și 22.g4 ! cu capturarea damei căzută în cursa tipică de care aminteam în comentariul la diagrama nr. 50) **21... C : c4 22.g4 ! C : e5** (Forțat de adversar, negrul acceptă schimbul damei sale pe numai un cal și o „calitate" — echivalentul unui turn) **23.g : f Cf3+ 24.Rg2 Nh5 25.Da4 Ch4+ 26.Rh3 N : e2 27.N : e2** și negrul cedează.

Iată deci că jocul care a urmat a dovedit că, în acest caz, prin centralizarea damei negre, valoarea ei „practică" (relativă) nu a crescut, ci, dimpotrivă, a scăzut la nivelul unui turn, adică la jumătate ! Rezultă că nu întotdeauna poziția față de centrul tablei dă valoarea relativă a unei piese. Mai rezultă, de asemenea, că prin diminuarea mobilității valoarea figurii scade. Dar reciproca este valabilă ? Cu cît mobilitatea e mai mare, cu atît valoarea piesei crește ? Răspunsul ni-l dă tot... practica.

Exemplu didactic



53

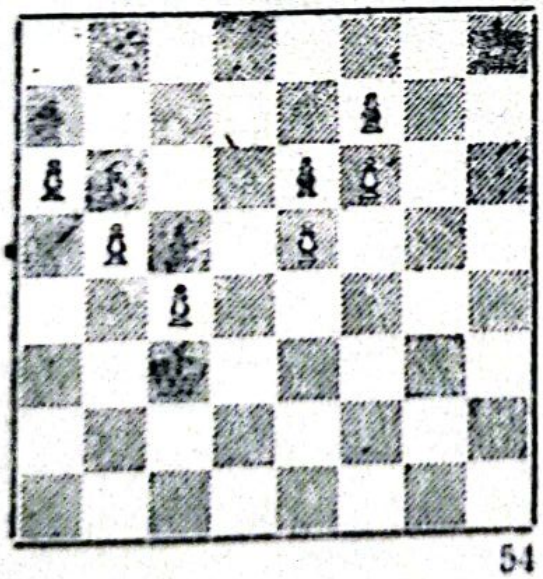
Dacă ar fi să apreciem forța figurilor din diagrama nr. 53 numai după criteriul mobilității, aici am putea enunța două judecăți de valoare : (1) Nebunul negru e superior calului alb și (2) Regele alb este superior celui negru. După cum vom vedea, în realitate, ambele aceste judecăți sînt eronate, situația e exact inversă !

Scanned with CamScanner

Practic se demonstrează ușor că mobilitatea maximă de care se bucură nebunul negru nu-i servește la nimic, în timp ce calul alb, deși plasat periferic, decide partida în favoarea sa, capturînd nestingherit, unul după altul, pionii adverși de pe flancul damei și colaborînd apoi cu pionii amici pentru transformarea unuia. De exemplu : **1...Rh7 2.C : a7 Rg6 3.Cc8 Rf5 4.C : b6 R : e5 5.a7 R : f6** (Dacă 5...Rd6 6.Cd5 ! și 7.a8D) **6.a8D N : a8 7.C : a8 Re7 8.b6 Rd7 9.b7** etc. Sau : 1...Rg8 2.C : a7 Rf8 3.Cc8 Re8 4.C : b6 Rd8 5.Ca4 Rc7 6.C : c5 etc.

Că regele negru e mai puternic decît regele alb se demonstrează îndepărtînd de pe tablă cele două figuri ușoare și lăsîndu-i să se lupte singuri între ei (vezi d.54).

Exemplu didactic



54

Indiferent cine mută primul, regele alb nu-l poate împiedica pe cel negru să pătrundă pe cîmpul f5 și să captureze apoi ambii pioni inamici de pe flancul regelui. De exemplu : 1.Rd3 Rh7 2.Re3 Rg6 3.Rf4 Rh5 4.Rf3 Rg5 5.Re4 Rg4 6.Re3 Rf5 etc.

Diferența de valoare în favoarea calului alb (vezi d. 53) ni se pare și mai mare acum cînd știm că, dacă poziția s-ar juca fără figurile ușoare, negrul ar fi cel ce ar cîștiga !

De unde provine surplusul acesta mare de forță al calului în poziția din diagrama nr. 53 ?

Răspunsul nu poate fi decît acesta : din gradul mult superior de *periculozitate* al operatorilor avuți la dispoziție față de operatorii nebunului ! Tot datorită periculozității superioare, regele negru e mai puternic decît cel alb.

Iată deci că *unicul criteriu în totalitate adevărat pentru aprecierea valorii unei piese este periculozitatea operatorilor pe care îi creează sau îi va crea de pe cîmpul ocupat sau de pe traseele ce le va avea la dispoziție,* indiferent dacă acestea sînt centrale sau periferice.

Deci nu cantitatea operatorilor creați, nu mobilitatea este cea care contează în primul rînd, ci calitatea acestor operatori, a cooperărilor la care pot participa, utilitatea lor practică.

Înseamnă oare aceasta că negăm importanța centralizării pieselor, a mobilității lor ? Nicidecum.

Atragem doar atenția cititorului că tendința de a da o cît mai mare mobilitate pieselor,

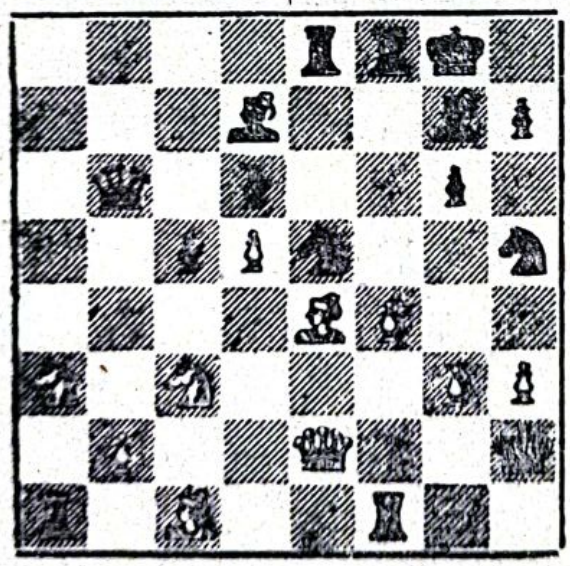
Scanned with CamScanner

prin centralizare sau prin alte procedee în funcție de poziție, este justificată numai dacă astfel crește agresivitatea, periculozitatea operatorilor favorabili nouă și scade periculozitatea operatorilor defavorabili, și aceasta nu numai pe moment, ci și în perspectivă ! Centralizarea damei negre prin 20... Df5 ? (vezi d.52) a fost neinspirată tocmai pentru că a creat operatori mai periculoși pentru negru decît pentru alb, *a expus-o unui atac necruțător într-un moment în care ea nu colabora suficient cu piesele amice.*

Dar în ce constă periculozitatea pentru adversar a unor operatori proprii ?

Korcinoi — *Kasparov*

Lucerna 1982



55

În diagrama nr. 55, voind să stopeze inițiativa adversarului, albul joacă **23.Nd2 ? !** pregătind nebunul de cîmpuri negre pentru apărarea cîmpului slab g3 în varianta avantajoasă albului 24.f : e N : e5 25.Ne1. A urmat însă, curajos și probabil departe calculat : **23...D : b2 ! !** Spre deosebire de cazul cu dama capturată analizat anterior (vezi d. 52), aici dama neagră se expune de asemenea dar nu poate fi prinsă (prin 24.Tfb1) deoarece de pe cîmpul ocupat ea creează mai mulți operatori periculoși care intră în cooperare cu operatori ai celorlalte piese negre, permițînd astfel o contralovitură distrugătoare (24...Cf3+!). Multiplele posibilități ale acestei cooperări au ieșit la iveală în cele ce au urmat : **24.f : e N : e5 25.Cc4 C : g3 ! !** (O lovitură pe cît de eficace pe atît de frumoasă !) **26.T : f8+ T : f8 27.De1 C : e4+** și după o serie de mutări de rezistență inutilă, albul a cedat.

Privind încă o dată diagrama nr. 55 ne dăm seama acum că *periculozitatea deosebită a operatorilor pieselor negre constă în capacitatea lor de a crea slăbiciuni, de a se combina în diferite cooperări cu efect distrugător asupra poziției adverse. Cu excepția regelui, toate figurile negre pot „mușca" din structura adversă !* Caii negri, care au „bătaie" scurtă, au poziții avansate pentru a putea „ajunge" cu acțiunea lor pînă în lagărul advers ; celelalte figuri negre, cele cu „bătaie" lungă, atacă de la distanță stăpînind coloane, diagonale și trasee ce duc spre piese adverse.

Scanned with CamScanner

Din cele de mai sus rezultă că *valoarea relativă* (în joc) a *pieselor este funcție de periculozitatea lor*, de capacitatea de a coopera atît în atac, cît și în apărare.

În afară de valoarea relativă, se mai utilizează și noțiunea de *valoare absolută* a piesei, adică valoarea în poziția inițială („în depozit").

Aceasta se evaluează luînd ca unitate de măsură *pionul*. Astfel, regele, nebunul și calul fac fiecare cît aproximativ trei pioni, turnul cît cinci, dama cît opt-nouă.

Valoarea absolută se folosește în evaluări de material mai ales în deschidere și în finalurile simple. În pozițiile complicate ale jocului de mijloc este mai aproape de adevăr valoarea relativă.

Dacă valoarea pieselor în joc depinde așa mult de modul în care cooperează între ele, înseamnă că utilizarea optimă a materialului se obține imaginînd în poziție *forme eficiente de cooperare* și așezînd apoi piesele în structurile corespunzătoare acestor forme.

Imaginația jucătorului poate fi ajutată mult în acest sens de studiul prealabil al formelor de cooperare (vezi partea a patra). Acest studiu descoperă în jocul marilor maeștri *forme de cooperare tipice* de o deosebită eficiență practică. De asemenea, se pot elabora unele reguli de așezare a pieselor în dispozitivul propriu astfel încît să se obțină o maximă armonie în acțiunile lor.

Iată cîteva astfel de *reguli de așezare a figurilor :*

a) Față de piese proprii :

— să nu-și limiteze reciproc acțiunile ;

— cu cît sînt mai valoroase, cu atît se așază mai retras ; avansarea figurilor „grele" se face numai cînd sînt susținute de cooperări, iar respingerea lor nu e posibilă fără pierderi mari ale adversarului ;

— pionii înainte, figurile după ;

— pe cît posibil să se apere între ele reciproc sau „în circuit" pentru a nu apărea ca slăbiciuni ;

— în jocul de mijloc regele propriu se protejează de regulă cu doi pioni în față și o figură ușoară lateral lîngă el ;

— cele care pot fi atacate puternic și sînt ținute pe loc trebuie supraapărate ;

— pentru fiecare să avem în vedere cel puțin un traseu spre zona unde se dă lupta și unul de retragere pe o poziție cît mai activă ;

— cele care nu pot provoca sau ataca slăbiciuni adverse să fie distribuite în apărare ;

— să fie așezate în poziții tipice de cooperare potrivite cu caracteristicile poziției.

b) Față de piese adverse :

— numărul pieselor adverse atacate să fie maxim pentru a permite cît mai multe mutări forțante (luări, legări etc.) ;

Scanned with CamScanner

— dispozitivul advers se sparge, de regulă, cu pionii și cu caii ;

— să se evite pe cît posibil staționarea pe un cîmp atacat, dîndu-se astfel adversarului prilejul de a efectua la un moment dat o mutare forțantă ;

— să pregătească, să ofere sau să forțeze schimburi favorabile nouă ;

— să evite schimburile favorabile adversarului ;

— să limiteze la maximum mobilitatea și să pregătească „prinderea" (capturarea) unor piese adverse indiferent de zona în care se află ;

— să pregătească sacrificii pe cîmpurile de cuplare în vederea realizării unor atacuri multiple cu cîștig de material ;

— să apere la momentul potrivit cîmpurile de cuplare a slăbiciunilor proprii :

— să aibă pe cît posibil acces pe ambele flancuri pentru a se putea concentra rapid la nevoie în zona unde se decide partida ;

— să nu atace slăbiciunile adverse una cîte una, ci prin atacuri multiple ; în șah, amenințarea este uneori mai puternică decît realizarea ei ;

— să se așeze în formații tipice de cooperare atît pentru atacul structurii adverse, cît și pentru apărarea dispozitivului propriu.

Toate aceste reguli sînt strălucit exemplificate practic de poziția din diagrama nr. 55, și anume în structura și dinamica potențială a pieselor negre.

Pe lîngă aceste reguli generale, jucătorii de performanță își elaborează reguli proprii, ca rezultat al cercetărilor personale, de pildă pentru utilizarea după specific a fiecărei figuri, pentru jocul pionilor etc.

4.7.2. *Jocul pionilor*

O contribuție deosebită în utilizarea optimă a materialului o au pionii — piesele cele mai numeroase. De cele mai multe ori atît în atac, cît și în apărare ei joacă rolul principal.

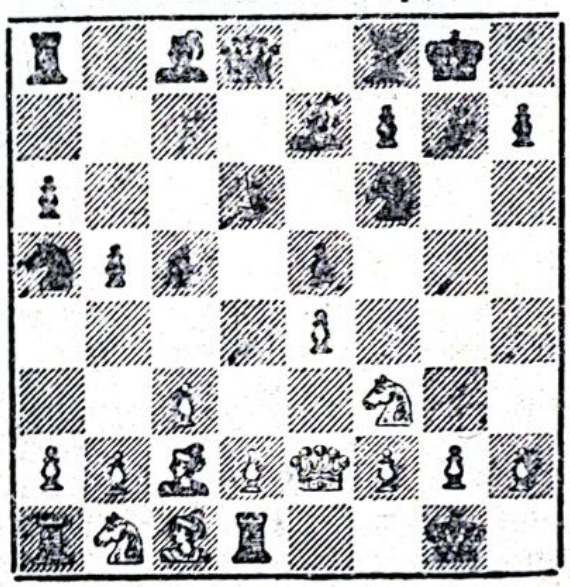
Se pare că marii maeștri își datorează clasa în primul rînd jocului extrem de precis și de eficient al pionilor. Să învățăm așadar cîte ceva despre jocul pionilor (și despre cooperarea lor specifică la acțiunile figurilor), analizînd împreună următoarele momente foarte instructive dintr-o excelentă partidă a excampionului mondial.

Poziția din diagrama nr. 56 a survenit după : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.De2 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0-0 9.Td1 Ca5 10.Nc2 c5.** Pentru a plasa nebunul regelui la c2, albul a cheltuit 5 tempouri (Nb5, Na4, Nb3, c3, Nc2). În acest timp negrul și-a construit o puternică falangă de pioni apărată cu pioni de rezervă gata să ia locul celor din față în caz de schimb. Această formație este tipică și are un pronunțat caracter ofensiv, fiind lipsită de slăbiciuni și totodată

Scanned with CamScanner

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966

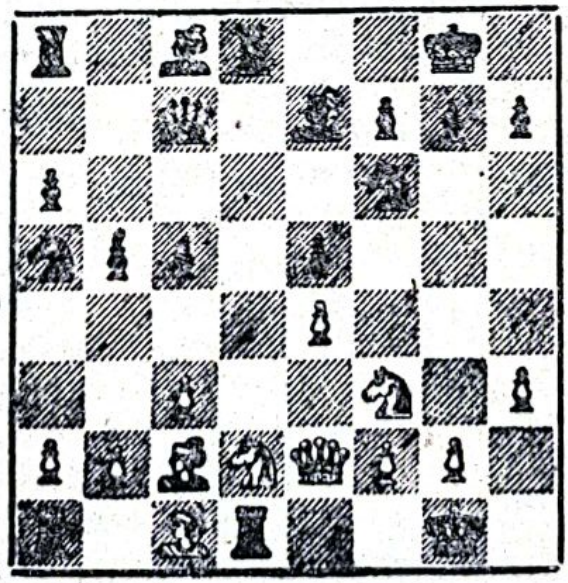


56

foarte mobilă. Apreciem că în acest moment negrul și-a depășit deja adversarul în numărul de mutări active și în consecință în numărul de operatori favorabili. Presiunea negrului pe flancul damei se face deja simțită. A urmat: **11.d4 Dc7 12.h3 Te8 13.d : e d : e 14.Cbd2 Td8!** (vezi d. 57).

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966



57

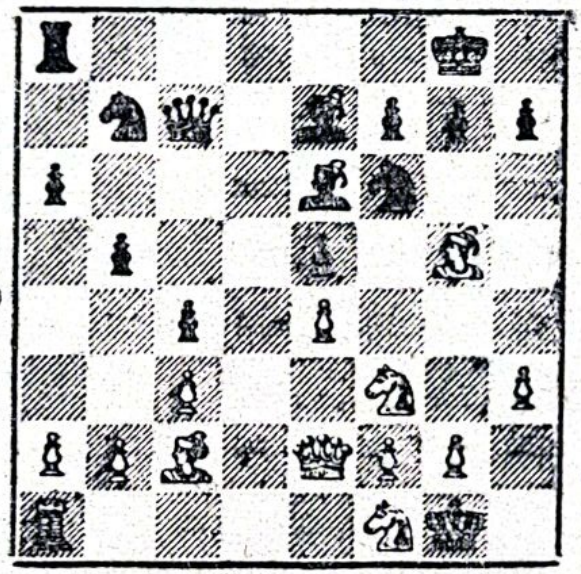
Cîmpul c3 fiind ocupat, calul din b1 a fost nevoit să iasă în joc la d2, căci la a3 ar fi fost complet lipsit de perspective. La d2 însă el dezactivează Td1 pe cîmpul d8, operator ce este favorabil negrului. Acesta din urmă a mutat imediat 14 . . . Td8 ! nu ca un reflex automat de ocupare a coloanei libere, ci cu un plan subtil de cîștig de tempo. Albul va trebui să mute repede calul de la d2 pentru a face loc nebunului din c1 rămas nedezvoltat. În acel moment, profitînd de faptul că între turnurile albe se află Nc1, negrul va schimba turnurile pe d1, obligînd astfel albul să piardă două tempouri : unul pentru a lua pe acest cîmp fie cu nebunul din c2, fie cu dama din e2, altul pentru a elibera apoi cîmpul d1 în vederea aducerii aci a turnului din a1 ! În aceste două tempouri pierdute în van de adversarul său, negrul va muta cu folos 16 . . . c4 și 18 . . . Cb7 (Figurile în spatele pionilor !) mărindu-și avantajul de dezvoltare și presiunea pe flancul damei. Aceste rafinate realizări ale negrului n-ar fi fost posibile dacă albul nu se pripea cu *mutarea de pion* 13. d : e5, fapt ce demonstrează încă o dată extraordinara importanță a acestei categorii de mutări și înalta clasă a pregătirii lui Karpov nu numai în efectuarea unor mutări de pion corecte, ci și în exploatarea promptă a celor mai fine inexactități în mutările pionilor

Scanned with CamScanner

adverși ! Și astfel, după **15.Cf1 T : d1 16.D : d1 c4 !** (Fixează pionii adverși pe poziții defensive retrase și cîștigă spațiu !) **17.Ng5 Ne6** (Nebunul din e6 colaborează cu pionul din c4 la blocarea pionilor adverși) **18.De2 Cb7,** s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 58.

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966



58

Acum superioritatea pozițională a negrului este și mai evidentă. Pionii albi de pe flancul damei sînt înapoiați și blocați : pionul „c" e blocat fizic, pionul „b" e blocat strategic căci dacă înaintează negrul joacă . . . c : b și pionul din c3 devine slab-blocat (înaintarea lui la c4 nu e posibilă, cîmpul c4 fiind puternic atacat de negru). Centrul e deocamdată fix, iar pe flancul regelui, pentru a pregăti o înaintare a pionilor susținuți din spate de figuri, albului i-ar trebui multe tempouri pe care însă nu le va avea niciodată la dispoziție deoarece va trebui să le cheltuiască pentru a se apăra pe celălalt flanc.

În concluzie, albul este condamnat de pe acum la o apărare grea, prelungită pe flancul damei — locul operațiunilor principale de luptă.

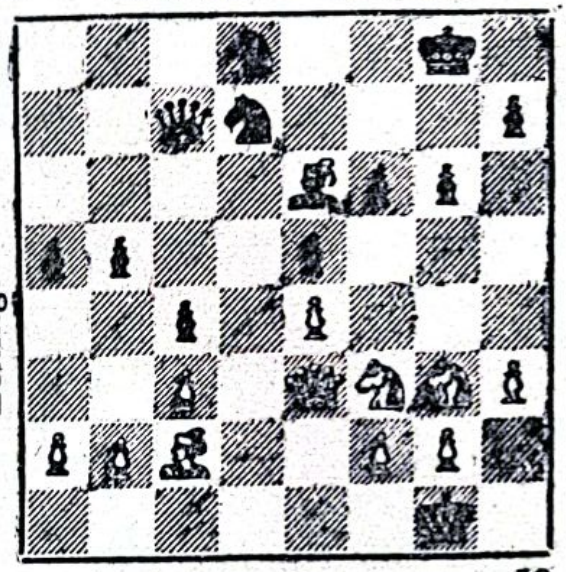
De cealaltă parte, acțiunea tuturor pieselor negre este angajată în sau spre flancul damei și, profitînd de superioritatea de spațiu și de posesia inițiativei, ele vor pregăti cooperări tot mai greu de parat. În continuare, negrul plănuiește crearea unei noi falange ofensive pe cîmpurile c4 și b4 susținută de un pion de rezervă pe a5, creșterea presiunii prin manevre de piese în spatele pionilor și, la momentul potrivit, folosirea mobilității specifice a noii falange pentru a „sparge" dispozitivul de apărare în „fragmente" slabe care vor fi exploatate pentru a da lovitura decisivă. În această situație, albul face o ultimă încercare de contraatac de figuri, dar, după cum am mai menționat, neprecedate de pioni, asemenea atacuri sînt de obicei doar „focuri de paie" ușor de stins. A urmat : **19.Cg3 g6** (Ia imediat calului alb din g3 operatorii de deblocare pe f5 și h5, transformînd acest cal într-o piesă inactivă, care, pe deasupra, ca și „fratele" său din f3, blochează un pion amic) **20.Td1 Td8 21.T : d8 N : d8 22.De3 Cd7** (Propune schimbul singurei piese active a albului — nebunul „forțant" din g5) **23.N : d8**

Scanned with CamScanner

C : d8 24.Dh6 (Amenință 25.Cg5 urmat de 26.D : h7+) **24...f6** (Negrul se apără cu ușurință, atacul adversarului este respins, fapt recunoscut de acesta prin retragerea imediată a damei) **25.De3 a5 !** (vezi d. 59).

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966

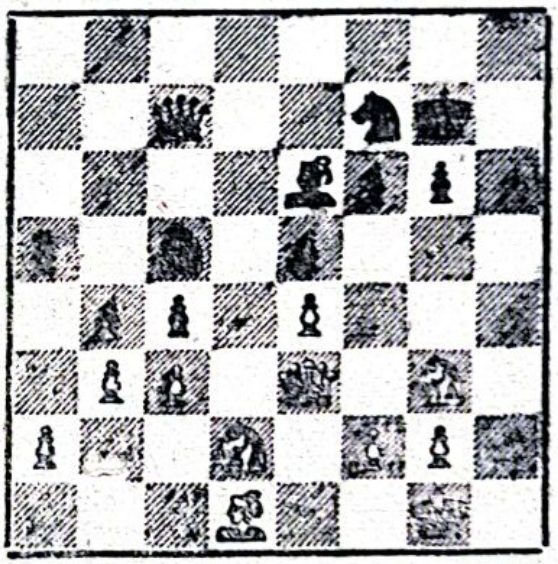


59

După un scurt „intermezzo" în care a integrat atacul alb pe flancul regelui, negrul revine imediat la „subiect" — atacul pe celălalt flanc, „cu pionii înainte". Înaintarea „piciorului" fostei falange trebuie să preceadă înaintarea pionului „b" (care va reface falanga cu o linie mai aproape de „tranșeele" inamice) pentru ca, dacă albul va juca c : b4, negrul să aibă cu ce înlocui pionul din falangă schimbat, aceasta rămînînd intactă și gata de noi operațiuni de „tăvălug". De remarcat și poziția ideală de atac-apărare a pionilor negri de pe flancul regelui : falanga din f6 și g6 blochează tactic ambii cai albi, iar în eventualitatea unui atac de pioni pe coloana „h", pionul „g" din falangă are pregătit un înlocuitor ! Totodată pionul g6 constituie el însuși „piciorul" necesar pentru a crea la momentul potrivit o nouă falangă ofensivă pe e5 și f5 ! Partida a continuat astfel : **26.h4 b4 27.h5 Rg7 28.Nd1 Cf7 29.h : g h : g 30.Cd2 Cc5 ! 31.b3** (vezi d. 60).

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966



60

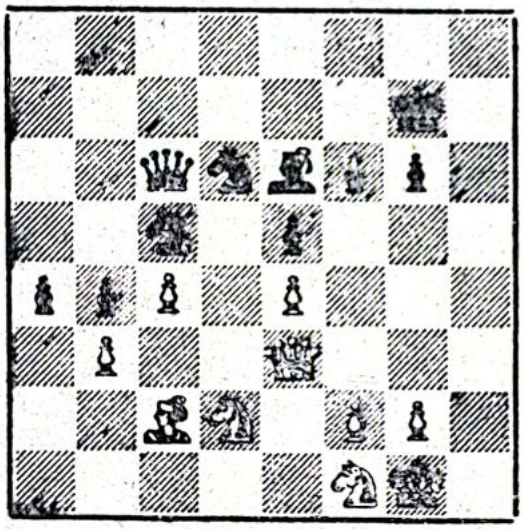
În fața presiunii exercitate de pionii și figurile adverse (se amenință 31 . . . Cd3 cu complicații în favoarea negrului), albul se decide să aleagă „răul" cel mai mic : schimbarea pionului advers înaintat din c4 cu prețul slăbirii ambilor pioni proprii : cel din c3 și cel ce a rezultat pe b3 după **31 . . . . c : b 32.a : b.** Și încă un „amănunt" nu lipsit de importanță din punct de vedere al utilizării optime a figurilor : *cu dama sa negrul a cheltuit un singur tempo pînă acum* (11 . . . Dc 7) *suficient însă pentru a o plasa ideal, previzional,* pe un cîmp de pe care nu a pu-

Scanned with CamScanner

tut fi alungată niciodată și de pe care a acționat energic aproape în toate momentele de încordare ce au apărut în cele 20 de mutări jucate de atunci ! În următoarele mutări dama neagră se pune în mișcare pentru a „pescui" în „apele tulburi" rezultate după „spargerea" dispozitivului inamic la b3 : **32...Db6 33.Cgf1 Cd6 34.c4 Dc6 35.Nc2 a4 !** (vezi d. 61).

Ravinski — *Karpov*

Leningrad 1966



61

O nouă falangă neagră atacă ! Presiunea pieselor negre a atins punctul culminant. Această lovitură de pion asupra bazei lanțului de pioni adverși — puternic atacat și de celelalte figuri negre — suprasolicită plesele albe peste capacitatea lor de a se mai apăra. Albul nu mai poate evita pierderea unui pion și intrarea într-o poziție fără speranță. Căci pionul liber negru rezultat pe coloana „b" nu va mai putea fi oprit din marșul său triumfal decît cu pierderi de material decisive. Partida s-a încheiat astfel : **36.b : a N : c4 37.Cg3 Nf7** (Nebunul se retrage pe un cîmp apărat, protejîndu-și totodată regele împotriva unor eventuale atacuri ale damei albe pe linia a șaptea — formă tipică de cooperare pentru apărarea „economică" a regelui) **38.a5 Db5 39.f4** (Mult prea tîrziu !) **39...D : a5 40.f : e Da1+** (Cuplează Rg1 și pionul e5) **41.Rf2 D : e5 42.Cf3 Db2** (Cuplează Nc2 și Rf2) **43.D : c5 b3 44.Cd4 b : c** și albul a cedat deoarece nu mai poate evita pierderea unei figuri. La 45. D : c2 urmează 45...D : d4 + iar la 45.C : c2 urmează 45...Cc4 ! și din cauza acestei splendide „interferențe" calul alb legat din c2 rămîne fără nici o posibilitate de a mai fi apărat.

Formele consecutive luate de structura pionilor negri în această partidă nu sînt întîmplătoare, ele se regăsesc des în partidele excampionului mondial.

Scanned with CamScanner

PROCESUL DE TRANSFORMARE A RESURSELOR ÎN POZIȚII. INDICATORI

Grație mulțimii relațiilor, adăugată drept „liant" între elementele componente pentru a le închega într-o structură funcțională, sistemul — ca întreg — este *altceva și mult mai mult* decît o simplă sumă a acestor elemente.

Dacă din modelul logic general al partidei de șah ca sistem (vezi fig. 10) desprindem subsistemul „Procesul condus" și-l reprezentăm separat, obținem modelul din fig. 16.

În această parte a doua a manualului — consacrată procesului condus — am tratat pînă acum ceea ce în fig. 16 este reprezentat prin săgețile : *Resurse, Metode* (vezi cap. 4), *Mutări adverse perturbatoare* și *Mutări proprii — active* (vezi 4.2) și parțial (vezi cap. 3) ceea ce este reprezentat prin dreptunghiul *„Procesul de transformare a resurselor în poziții"*.

În continuare ne vom ocupa de restul aspectelor, neprezentate încă, ale „procesului", și anume de „ieșirile" sale : *indicatorii* și *succesiunea pozițiilor*.

Cu alte cuvinte, în acest capitol ne propunem să clarificăm :

— *ce categorii de date trebuie culese* din procesul condus ca „produse secundare" ale acestuia (indicatori) ;

— *cum se culeg datele* (sub ce formă, în ce ordine, în ce situații, din ce zone ale luptei etc.) astfel încît aportul lor la aprecierea corectă a poziției și la luarea deciziilor (vezi partea a treia) să fie maxim.

— *imaginea de ansamblu* a procesului condus.

5.1. Indicatori

Simpla privire a unei poziții nu este de ajuns pentru a o înțelege suficient și a lua măsuri în consecință. Poziția trebuie „citită" și „descifrată". Din ea trebuie să putem culege ușor datele cele mai semnificative. Este evident că o (re)cunoaștere, o „citire" rapidă și totuși cuprinzătoare a procesului des-

Scanned with CamScanner

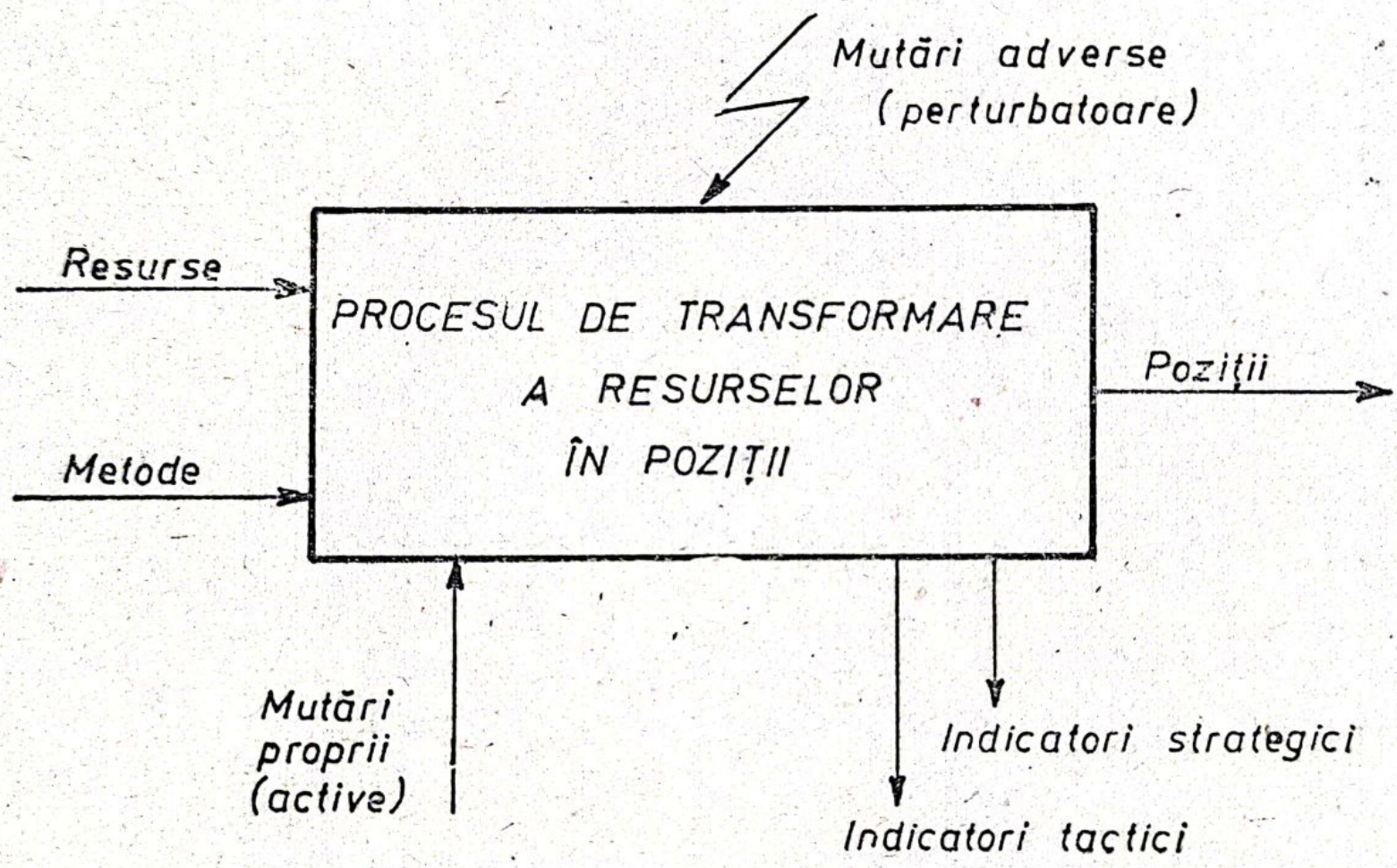
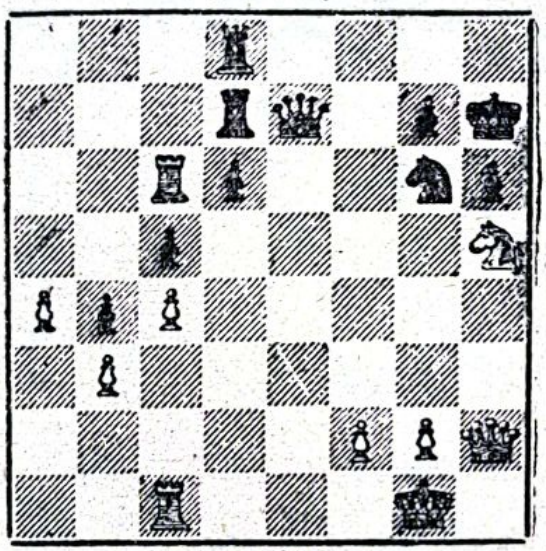


Fig. 16 Modelul procesului condus.

Scanned with CamScanner

fășurat sub ochii noștri pe tabla de șah permite găsirea mutării celei mai bune mult mai repede decît dacă-l înțelegem anevoie.

Exemplu didactic



62)

În poziția din diagrama nr. 62 situația este aparent egală sau chiar ușor favorabilă albului. Negrul, la mutare, deși cu toate figurile retrase, poate totuși să obțină superioritatea decisivă în numai cîteva mutări ! Rugăm cititorul să-și privească ceasul de mînă, să-și noteze secunda și apoi să înceapă să caute aceste mutări. După ce găsește varianta care este considerată că aduce pe negru în avantaj suficient pentru victorie, îl mai rugăm să-și noteze secunda în care a terminat calculul și să calculeze timpul (T) consumat.

Urmează o nouă cronometrare a timpului cheltuit (t), de data aceasta pentru cazul în care cititorul ar fi judecat astfel : „Cele mai mari slăbiciuni ale albului sînt : regele (considerat întotdeauna slab) și turnul din c1. Singura piesă ce le poate cupla e dama neagră (calul negru nu are traseul necesar „placticabil"). Cîmpuri de cuplare : e3 și g5. Primul nu este accesibil, fiind bine apărat. Al doilea nu este apărat, dar de pe el dama neagră nu poate da șah din cauza pionului din g2. Acesta ar putea fi înlăturat de pe coloana „g" numai obligîndu-l să ia o piesă neagră la f3 sau h3. Există o piesă neagră care să se sacrifice pe unul dintre aceste cîmpuri, și anume la f3 (h3 nu e practicabil) ? Există : calul din g6. Poate ajunge el „cu tempo" (cu mutări forțante) pe cîmpul f3 ? Poate, prin e5, de pe care atacă turnul alb din c6. Deci soluția este : **1...Ce5 2.Tb6 Cf3+ ! !** (2...Dg5 ? ! 3.f4 ! Cf3+ 4.Rh1 C : h2 5.f : g Cg4 6.g : h R : h6=) **3.g : f Dg5+ 4.Dg3 D : c1** și, cu o calitate în plus și o structură mai solidă a pionilor, negrul trebuie să cîștige".

În mod normal, compararea celor doi timpi ne arată că „T" e mai mare decît „t". Aceasta deoarece raționamentul de mai sus poate fi mai rapid decît o căutare empirică a soluției datorită faptului că în cazul lui se folosesc *date din poziții special identificate în scopul măririi preciziei și vitezei de calcul a gîndirii.*

Scanned with CamScanner

Astfel de date le vom numi *„indicatori"* datorită tocmai proprietății lor de a ne sugera, de „a indica" de cele mai multe ori calea spre soluție.

Indicatorii folosiți în experimentul de mai sus au fost de următoarele categorii : *slăbiciuni, piese atacatoare, mutări forțante, cîmpuri de cuplare, trasee,* diferite tipuri de *operatori.* Sînt acești indicatori suficienți pentru a ne sugera mutarea sau succesiunea de mutări cea mai bună în toate genurile de poziții ce pot surveni în cursul jocului ? Care este dinamica lor în cele trei mari stadii ale partidei ?

Pentru a putea da un răspuns la aceste întrebări (și la altele) am analizat în prealabil cît se poate de detaliat procesul de transformare ciclică a resurselor în mutări, urmărind cu precădere dacă nu cumva fațetele lui multiple nu se pot grupa în cîteva tipuri de date care în mintea șahistului să joace rol de indicatori folositori la luarea deciziilor. Restul capitolului de față este rezultatul acestui studiu.

Prin *indicator* înțelegem așadar *o categorie de date* reprezentînd *un aspect tipic, semnificativ al poziției.* De exemplu, prin indicatorul „slăbiciune" am înțeles acea categorie de date (evidențiate) care include toate aspectele poziției ce necesită apărare. Fiecare indicator poate lua deci, în cursul partidei, mai multe „valori", poate întruni mai multe date și forme de exprimare.

Scopul culegerii indicatorilor este de a „hrăni" cu ei modulele de analiză a poziției (vezi fig. 10). Și cum analiza poziției trebuie să fie făcută atît din punct de vedere tactic, cît și strategic, rezultă că și indicatorii vor trebui să fie de două feluri :

— *indicatori tactici* — categorii de date ce interesează la elaborarea planurilor pe termen scurt ;

— *indicatori strategici* — date ce se utilizează la elaborarea planurilor pe termen lung.

Dintre toți indicatorii cercetați, s-au detașat ca importanță *operatorii* (OP), *mutările forțante* (de forțare a răspunsului adversarului — MF), *slăbiciunile* (SL) și *mutările de cuplare* (MC) a (atacurilor asupra) slăbiciunilor adverse.

Pînă la un nivel destul de ridicat de forță de joc, acești indicatori sînt necesari și suficienți atît pentru elaborarea planurilor strategice, cît și a celor tactice, fapt pentru care îi considerăm *indicatori universali* sau *indicatori de bază.* Ei pot fi deopotrivă *tactici* sau *strategici* după natura aspectelor pe care le relevă și a planurilor cărora servesc.

Scanned with CamScanner

În acest capitol ne vom ocupa cu precădere de natura tactică a acestor indicatori. Cea strategică putînd fi tratată în mod analog, pentru a economisi spațiu și a evita unele repetări, nu am abordat-o decît parțial, și anume la confluența uneori inevitabilă cu cea tactică. Această opțiune s-a datorat și convingerii noastre că în anii ce vin rolul tacticii în deciderea partidelor va fi în continuă creștere. Chiar și planurile strategice au nevoie de tactică, pînă la urmă, pentru a fi puse în aplicare !

Fie că sînt tactici sau strategici, supravegherea permanentă a indicatorilor amintiți, în esență a slăbiciunilor și a posibilităților de a le exploata, este de tot atît folos ca și vederea clară a țintei la tir !

Aspectele prezentate mai jos tocmai asta urmăresc : ridicarea „ceței" de pe tabla de șah, „limpezirea" pozițiilor pentru a putea fi mai ușor, mai rapid, mai clar și mai precis „citite".

Stabilirea apartenenței unui indicator la categoria „strategici" sau la categoria „tactici" este foarte dificil de realizat mai ales în cazul operatorilor, al mutărilor forțante și al mutărilor de cuplare. Astfel, același operator poate servi simultan un plan tactic și unul strategic. Tot așa și o mutare forțantă. Iar o mutare de cuplare poate cupla de exemplu o slăbiciune strategică cu una tactică. Diferențierea e ceva mai ușor de făcut în cazul slăbiciunilor, cele exploatabile pe termen lung (strategice) deosebindu-se uneori destul de clar de cele exploatabile pe termen scurt (tactice). De pildă, în următorul caz : la un moment dat, în jocul de mijloc, în dispozitivul uneia dintre părți s-a creat o structură de pioni favorabilă trecerii într-un final avantajos adversarului, iar în altă zonă există o slăbiciune mai veche — regele „descoperit" — în preajma căruia a apărut și un cal neapărat. Prima slăbiciune — structura de pioni — este una strategică, deoarece va putea fi exploatată mult mai tîrziu, în final, pe cînd ultimele două (regele și calul) sînt tactice, ele putînd fi eventual imediat „cuplate". Un alt exemplu : în jocul de mijloc un pion propriu liber, neapărat sau apărat la egalitate cu atacurile asupra lui, depărtat de regele său, reprezintă pentru noi o slăbiciune tactică ; semicoloana din fața pionului reprezintă însă o slăbiciune strategică pentru că dacă nu va putea fi bine apărată mai tîrziu, atunci nu va mai fi posibilă înaintarea și transformarea lui.

În partea finală a manualului vom prezenta diferite tipuri de slăbiciuni strategice și tactice precum și procedee tipice de creare și exploatare a lor.

Scanned with CamScanner

5.2. Scrierea și citirea indicatorilor

Pentru citirea, memorarea și scrierea indicatorilor recomandăm următoarea *ordine fixă*: operatori proprii — operatori adverși, mutări forțante proprii — slăbiciuni adverse — mutări de cuplare proprii și apoi invers: mutări forțante adverse — slăbiciuni proprii — mutări de cuplare adverse. Dacă notăm: p = proprii, a = adverși, adverse, atunci putem scrie prescurtat această ordine în felul următor: *OPp-OPa, MFp-SLa-MCp, MFa-SLp-MCa.*

Ea trebuie păstrată și în cursul jocului, și în timpul analizelor, pentru a deveni treptat o deprindere. Rațiunea acestei ordini este evidentă: ea ușurează întocmirea planurilor de joc. De asemenea, ea corespunde cerințelor de organizare a timpului de gîndire și recomandărilor date anterior pentru utilizarea optimă a acestei prețioase resurse. Logica ei este dată de starea conflictuală de pe tablă: fiecare mutare creează noi *operatori*, aceștia permit noi *mutări forțante* periculoase care pot adăuga forțat noi *slăbiciuni* care, împreună cu cele deja existente, înlesnesc depistarea și pregătirea unor *mutări de cuplare.*

Acești patru indicatori de bază iau în cursul unei partide o mulțime de „valori" (forme de expresie) din care însă un jucător bine pregătit știe să aleagă rapid numai pe cele rămase în vigoare și care mai prezintă importanță pentru continuarea luptei.

Înaintea variantelor forțate, a celor din deschidere ori din final, variante cu mutări care se fac nu în urma unei alegeri, ci forțat sau după planuri preconcepute și memorate, nu e necesar să se mai treacă în revistă toți indicatorii. Stadiul partidei în care aceștia joacă un rol hotărîtor este jocul de mijloc — mai ales în prima sa parte cînd jucătorul trebuie să găsească o continuare favorabilă a deschiderii în condițiile împotrivirii adversarului.

Cum trebuie să fie selectați și memorați (respectiv scriși) indicatorii se vede în partida diagramată ceva mai departe (vezi 5.3), unde, pentru economisirea spațiului editorial, la notarea lor s-au impus următoarele reguli și restricții generale simplificatoare:

— o singură diagramă pentru o pereche de mutări;

— simbolul operatorilor (OP) nu s-a mai scris, ei recunoscîndu-se ușor după slash-urile despărțitoare;

— nu s-au scris simboluri pentru a arăta care sînt indicatorii albului și care ai negrului, deoarece aceasta rezultă din ordinea lor fixă de scriere;

— între ultimul operator al albului și primul al negrului s-a trecut slash dublu;

Scanned with CamScanner

— între indicatori diferiți s-a lăsat un spațiu gol ;

— citirea valorilor indicatorilor s-a făcut de regulă de la stînga la dreapta și de jos în sus, avînd la bază poziția albului ;

— cîmpurile de cuplare ce apar în formatul de scriere al mutărilor de cuplare nu s-au scris întotdeauna și la indicatorul SL ;

— nu s-a luat în considerare decît cîmpurile de cuplare pentru care există piesă cuplatoare ce le poate ocupa activ ;

— nu s-au scris decît valorile importante, semnificative pentru desfășurarea evenimentelor din partidă.

Regulile specifice de scriere au fost :

La scrierea operatorilor s-au folosit regulile date anterior (vezi 3.2).

La scrierea mutărilor forțante (MF) :

— s-au scris de regulă numai MF importante, ca de exemplu așa-zisele „mutări cu tempo" sau cele care creează slăbiciuni noi și grave ori noi operatori periculoși, capabili a înlesni compunerea de lanțuri de mutări forțate încheiate cu cuplare. S-au luat de asemenea în supraveghere și MF prin care o piesă valoroasă adversă este atrasă pe un cîmp pentru a fi cuplată apoi altei slăbiciuni. Nu au fost trecute cu vederea nici MF care pot transforma o slăbiciune necuplabilă într-una cuplabilă sau care pot „curăți" traseele pieselor cuplatoare spre cîmpul de cuplare ;

— în general, prin *mutare forțantă* s-a înțeles *mutarea care printr-o luare de piesă sau printr-o amenințare gravă creată obligă adversarul să facă una sau mai multe mutări.* De cele mai multe ori această amenințare este atacul asupra unei slăbiciuni, indiferent de valoarea absolută a piesei atacatoare ;

— MF noi s-au evidențiat cu ajutorul operatorilor nou creați și s-au adăugat celor mai vechi, dar rămase încă valabile. Scopul principal al depistării MF a fost de a pune în evidență prin ele slăbiciunile „ascunse" pe care acestea le pot crea în mod forțat la momentul potrivit, adică atunci cînd sînt deja terminate pregătirile pentru cuplarea acestor slăbiciuni. Urmărirea atentă a tuturor posibilităților de MF și a consecințelor lor în timp permite evitarea unor surprize foarte neplăcute, cum sînt de pildă *mutările intermediare* (care întrerup un lanț de mutări considerate „firești", „evidente", „naturale"), sau *mutările cu tempo.* Acestea din urmă sînt destul de frecvente și deosebit de periculoase deoarece pot permite unei piese adverse să ajungă fără a putea fi împiedicată pe un cîmp foarte important de pe care poate da mat, poate prinde în capcană o piesă, poate crea forțat o nouă slăbiciune a cărei cuplare nu mai este evitabilă etc.

Scanned with CamScanner

— înaintea mutărilor forțate nu s-au mai scris indicatorii, ei nefolosind atunci la luarea deciziei, aceasta făcîndu-se „automat". După efectuarea întregului lanț de mutări forțate s-au notat însă schimbările mai importante ce le-a produs acest lanț, luat ca un tot, asupra poziției.

La scrierea slăbiciunilor (SL) :

— slăbiciunile cu pronunțat caracter tactic au fost scrise primele, ele putînd decide partida înaintea celor strategice. Lor — slăbiciunilor tactice — trebuie să li se acorde de aceea cuvenita atenție, avînd în vedere și faptul că unele „nu trăiesc decît o mutare" ;

— regele și dama au fost considerate slăbiciuni permanente deoarece ele constituie ținta majorității atacurilor și de aceea trebuie apărate aproape încontinuu. Cu toate acestea, ele nu au fost notate ca slăbiciuni decît cînd puteau fi atacate imediat sau după mutările forțante. Au fost luate însă întotdeauna în calcul la stabilirea mutărilor forțante și a celor de cuplare ;

— nu s-au notat decît slăbiciunile efective, adică posibil de atacat imediat sau după un lanț de mutări forțate. Excepție fac doar cîmpurile de cuplare care uneori au fost scrise chiar dacă erau apărate, avîndu-se în vedere importanța lor. Desigur, în cursul jocului trebuie memorate și supravegheate și slăbiciunile potențiale, cele „în devenire", posibil de transformat mai devreme sau mai tîrziu în slăbiciuni (reale, efective), mai ales dacă acestea sînt cîmpuri de cuplare ;

— am notat orice aspect al poziției care necesită apărare deoarece poate fi cuplat de adversar și care e implicat în planuri tactice posibile și uneori (mai rar) în planuri strategice. Astfel a fost evidențiată ca slăbiciune și piesa apărată la egalitate, dar care ar putea fi atacată suplimentar (imediat sau după mutări forțate) de oricare altă piesă, mai ales de una mai slabă (cu valoare absolută mai mică). În jocul practic se evidențiază și structurile de piese care pot fi atacate la egalitate sau peste numărul de apărări, precum și structurile slabe tipice finalurilor dezavantajoase ; aceste structuri nu au mai fost înscrise, pentru a nu încărca prea mult descrierea ;

— piesele slabe au fost notate cu simbolul obișnuit, iar pionul a fost înscris cu simbolul „P". Lîngă simbol s-a adăugat cîmpul slab ocupat sau pe care-l va ocupa piesa respectivă după efectuarea uneia dintre mutările forțante notate sau după o variantă ce începe cu această mutare ;

— cîmpurile slabe s-au notat în scrierea obișnuită ;

— slăbiciunile strategice s-au notat cu prescurtări (lin., col., dia., cen. etc.) ;

Scanned with CamScanner

— nu au fost considerate slăbiciuni aspecte ale poziției care în alte partide au putut fi exploatate de adversar, dar în partida analizată nu au putut fi utilizate pentru a se obține avantaj.

La scrierea mutărilor de cuplare (MC) :

— o categorie aparte de mutări de cuplare a fost considerat *atacul consecutiv* — și anume ca *o cuplare „în cascadă" de mai multe amenințări asupra aceleiași slăbiciuni,* spre deosebire de cuplarea obișnuită care, invers, realizează cîte *o singură nouă amenințare simultan asupra mai multor slăbiciuni.* Cu alte cuvinte, cuplarea în cazul atacului consecutiv se înfăptuiește într-un număr mic de mutări una după alta astfel alese încît adversarul să nu poată să-și asigure numărul de apărări necesare. Atacurile consecutive nu se pornesc deci pînă nu sînt asigurate condiții ca toată „seria" de amenințări să poată fi abătută asupra slăbiciunii respective într-un număr minim de mutări. În esență deci, fie că se cuplează slăbiciuni (atac multiplu), fie amenințări (atac consecutiv), cuplarea a fost văzută ca punerea adversarului în situația ca la un moment dat, cu mutarea următoare, să nu mai poată apăra tot ;

— nu s-au evidențiat decît mutările de cuplare ce au devenit realizabile după ultima mutare sau după un lanț de mutări forțate, posibil de declanșat cu mutarea următoare. Acest lanț, fie oferă noi slăbiciuni de cuplat, fie asigură celelalte condiții necesare cuplării ;

— slăbiciunile cuplabile sau cuplate au fost notate la rubrica „SL" și se pot identifica în diagramă ;

— după mutările de cuplare s-au dat între paranteze mutările ajutătoare, uneori forțante sau forțate, după care cuplarea devine posibilă ;

— piesa cuplatoare poate avea orice valoare absolută față de piesele cuplate. Cînd piesa cuplatoare e mai tare se poate urmări sacrificiul acesteia ; cînd e de valoare egală cu una dintre slăbiciunile cuplate se poate urmări un schimb avantajos părții care cuplează. În general, prin cuplare se urmărește obținerea unui avantaj decisiv, fie material, fie pozițional (ca de exemplu trecerea într-un final favorabil) ;

— cîmpurile de cuplare s-au depistat pe traseele posibile ale piesei cuplatoare spre slăbiciunile cuplate. Cînd cuplarea se poate face prin descoperire, cîmpul de cuplare s-a căutat printre operatorii de deblocare ai piesei care descoperă (piesa cuplatoare), respectiv printre mutările forțante ale acesteia ;

— s-a avut în vedere că se pot cupla și slăbiciuni strategice cu slăbiciuni tactice și chiar numai slăbiciuni strategice între ele.

Scanned with CamScanner

Acest „amănunt" este important căci, față de slăbiciunile tactice, cele strategice pot fi în număr mult mai mare (de pildă structurile tipice finalurilor pierdute !) și deci ele pot mări considerabil numărul cuplărilor posibile și implicit șansele de cîștig pentru partea care le cunoaște și știe să le valorifice la prima ocazie. O asemenea ocazie e de obicei apariția unei slăbiciuni tactice cuplabile, de unde importanța deosebită ce trebuie acordată „gestiunii" (urmăririi, evidenței) acestor slăbiciuni tactice (puține și efemere !) și posibilităților de cuplare a lor fie tot cu o slăbiciune tactică, fie cu una strategică.

5.3. Imaginea de ansamblu a procesului condus

Pînă acum am identificat și prezentat, printre altele, mai multe aspecte disparate, de moment, statice am zice, ale confruntării de pe tabla de șah. Dar, cum „întregul este mai mult decît suma părților" și cum noi, dacă vrem să conducem bine jocul, trebuie în primul rînd să ne întregim cunoștințele despre partidă *ca un tot, ca sistem,* în continuare, utilizînd cele studiate anterior, vom încerca să descriem într-o manieră concentrată *imaginea de ansamblu, cea adevărată a procesului condus — dinamica pozițiilor și „mesajele" lor.*

Așadar, fără a părăsi nivelul procesului condus (tabla de șah), vom derula succesiunea pozițiilor ce survin într-o partidă-model, „filmul" acesteia, alăturînd fiecărei „imagini" (diagrame) și informațiile scrise necesare pentru a o interpreta rapid, aidoma dialogurilor subtitrate în filmele străine.

Nu întîmplător am făcut această comparație. În ambele cazuri textul adăugat trebuie să fie uneori subtil, alteori explicit, dar de fiecare dată *concis,* avînd în vedere spațiul redus și timpul de citire scurt afectate. Concizia impusă nu trebuie însă să dăuneze comunicării directe sau subînțelese și în totalitate a evenimentelor esențiale petrecute sub ochii noștri. Textul trebuie să fie suficient pentru a sugera, a induce în creier realitatea (deși doar reflectată, ca pe ecran) în aspectele ei cele mai caracteristice, mai importante și mai semnificative din punctul de vedere al „spectatorului".

În „filmul" ce urmează informațiile „subtitrate" vor fi *indicatorii de bază,* ale căror semnificație și scriere le-am expus mai înainte (vezi 5.1 și 5.2).

Menționăm că nu am urmărit să dăm în textul subtitrat o descriere chiar la nivelul cerut de jocul practic, ci numai atît cît am considerat necesar pentru a ajuta cititorul să-și formeze *un*

Scanned with CamScanner

model mental suficient de cuprinzător al procesului condus, cu majoritatea subtilităților lui. Modelul acesta poate fi, desigur, îmbunătățit de către fiecare jucător potrivit cu experiența și convingerile sale verificate cu succes în practică. În timpul jocului imaginea poate fi „focalizată" pe sectoare, după interesul pe care acestea îl capătă la un moment dat, aducînd în „prim plan" aspectele cele mai importante. Dar e recomandabil să nu scăpăm niciodată din vedere *ansamblul în timp și spațiu, să evităm situația de a nu mai vedea „pădurea din cauza copacilor !."*

Iată acum „filmul" promis, film care — cititorul se va convinge singur — are miraculoasa proprietate că de cîte ori este privit cu luare-aminte surprinde cu noi aspecte, nu lipsite de importanță :

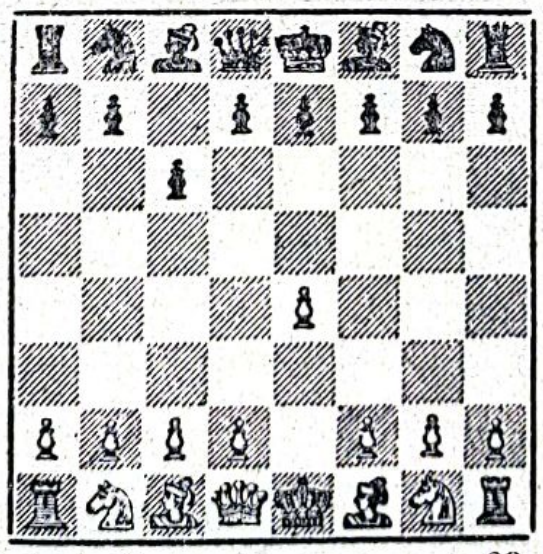
APĂRAREA CARO-KANN

Turneul „Interpolis"
Tilburg, 1982

1.e2-e4 c7-c6 (vezi d. 63)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

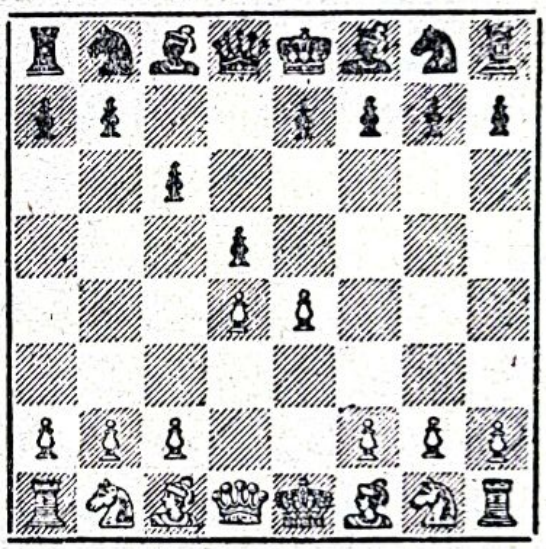


63

2.d2-d4 d7-d5 (vezi d. 64)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

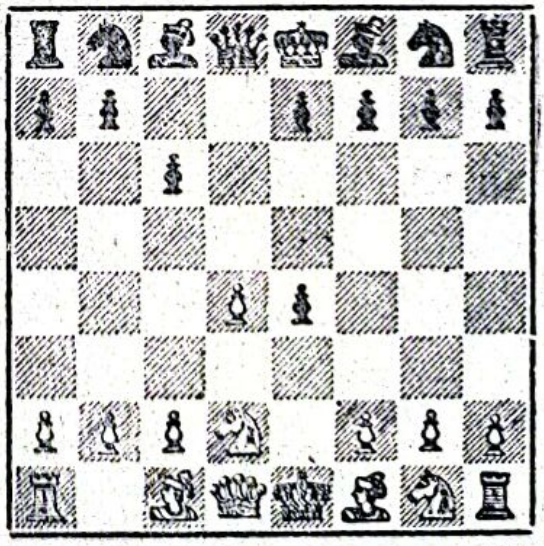


64

3.Cb1-d2 d5 : e4 (vezi d. 65)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



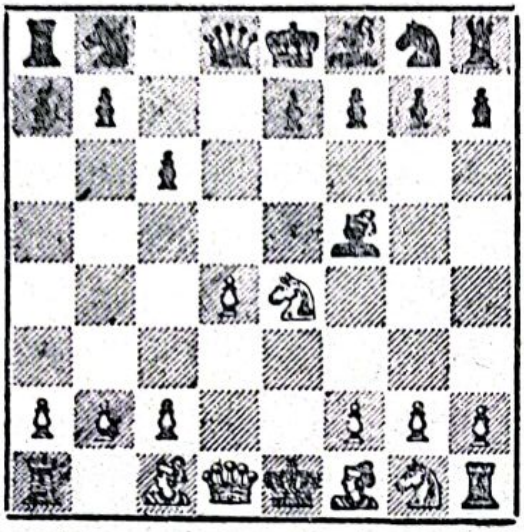
65

Scanned with CamScanner

4.Cd2 : e4 Nc8-f5 (vezi d. 66)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

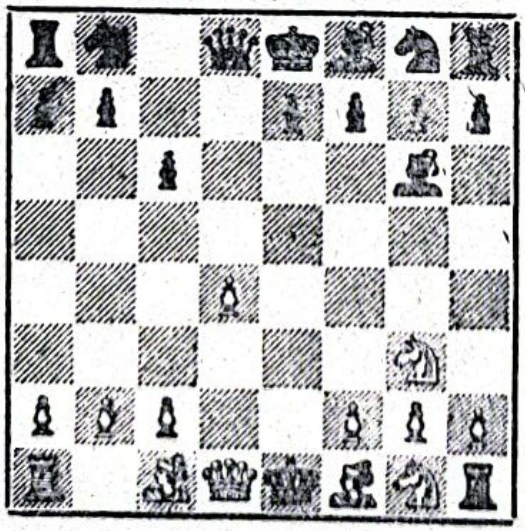


66

5.Ce4-g3 Nf5-g6 (vezi d. 67)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

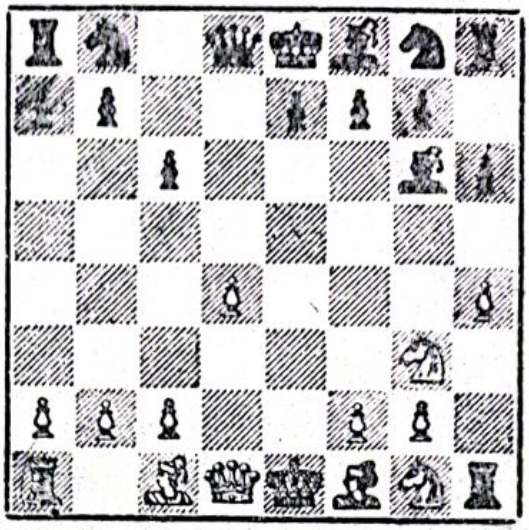


67

6.h2-h4 h7-h6 (vezi d. 68)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

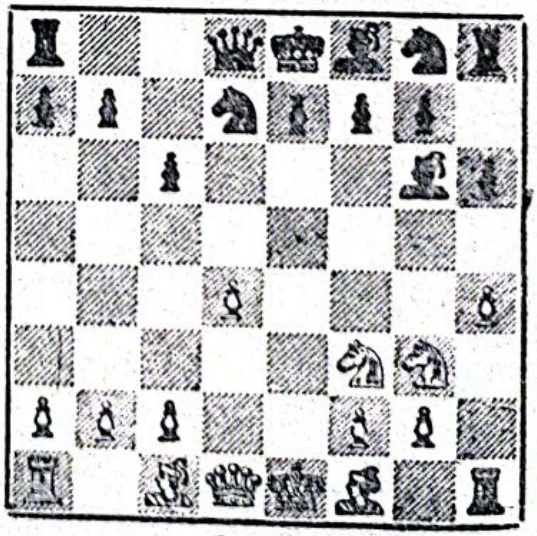


68

7.Cg1-f3 Cb8-d7 (vezi d. 69)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



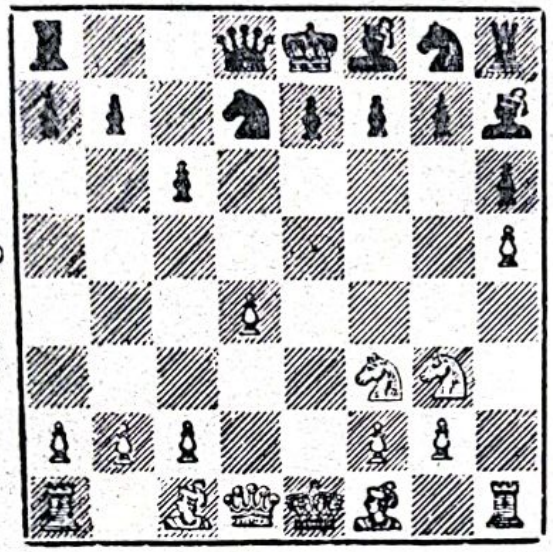
69

Scanned with CamScanner

8.h4-h5 Ng6-h7 (vezi d. 70)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

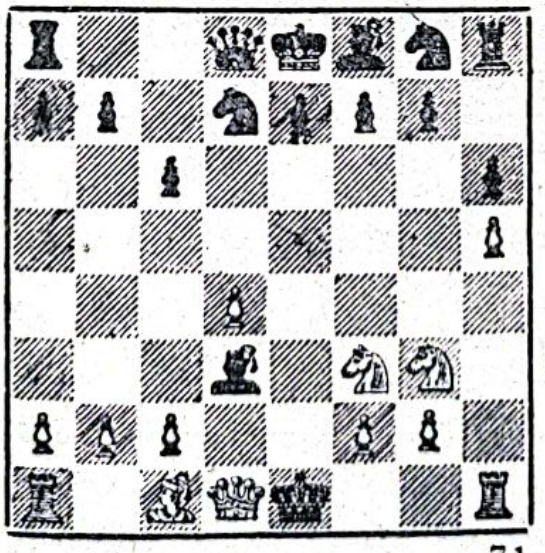


70

9.Nf1-d3 Ṅh7 : d3 (vezi d. 71)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

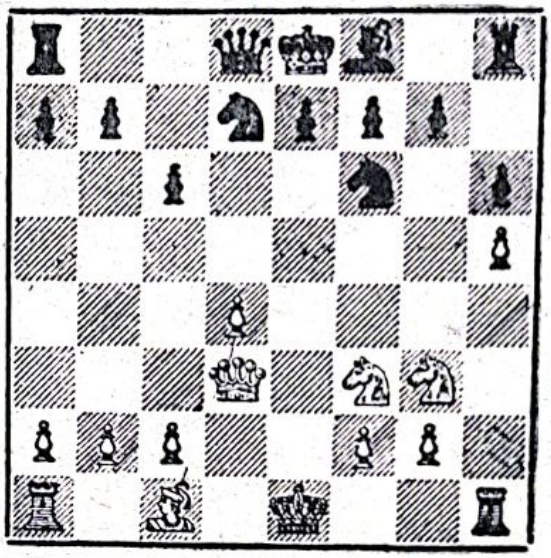


71

10.Dd1 : d3 Cg8-f6 (vezi d. 72)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

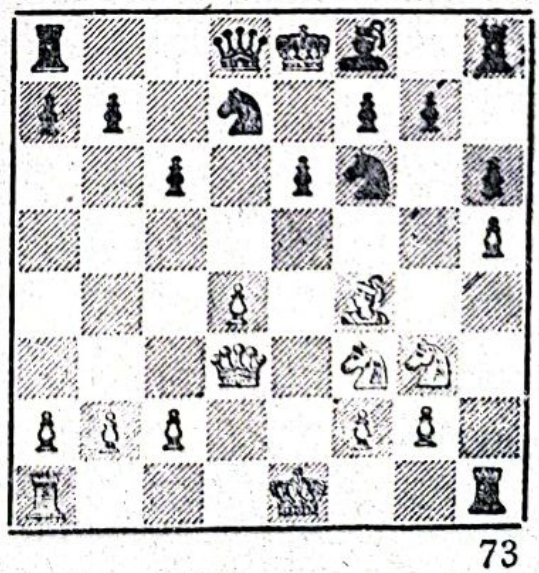


72

11.Nc1-f4 e7-e6 (vezi d. 73)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



73

Scanned with CamScanner

Pînă aici partida s-a desfășurat „teoretic", negrul adoptînd o variantă solidă din Apărarea Caro-Kann. Cu mutarea 11...e6 însă el a părăsit linia principală de joc 11...Da5+ care, după părerea noastră este mai bună deoarece creează simultan două noi slăbiciuni albului (Pa2 și Ph5) stînjenindu-i pentru moment dezvoltarea armonioasă (rocada nu ar mai putea s-o facă imediat pe nici unul dintre flancuri).

Acesta este, de fapt, momentul în care începe lupta propriu-zisă, motiv pentru care tot de aici pornim și noi analiza. În cursul ei ne vom referi la punctul de vedere al albului, adică vom evidenția indicatorii în ordinea în care ar fi făcut-o acesta.

Începem așadar cu inventarierea principalilor operatori apăruți după ultima mutare și continuăm conform ordinei fixe stabilite (vezi 5.2) :

/?Pd5T/?Cf5T/ / + Ped5, f5/ !Na3/—Pd6/ **MF** : Db3 **SL** : Pb7 **MC:—** /**MF** : Da5+ Nb4+, Cd5 **SL** : Pa2, Pb2, Re1, Nf4, Ph5 **MC** : Cb4 (Da5+, Cd5)

12. 0-0-0

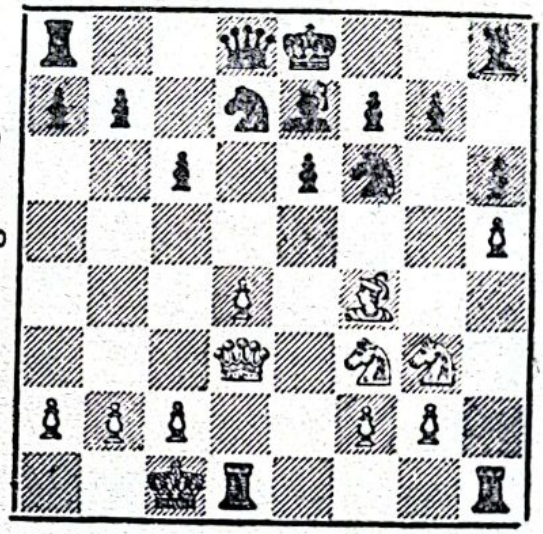
/+ Rb2/ + Td4/ + Thd1/ !Rb1/ !The1//Rf2/ **MF** : Db3 **SL** : Pb7 **MC :—** **MF** : Da5, Cd5, Cg4 **SL** : Pa2/, Pf2, Nf4, Ph5 **MC** : Cb4 (Cd5).

12...Nf8-c7 (vezi d. 74)

//!Rg8(0—0)/—Ng7/ **MF** : Db3 **SL** : Pb7, Pg7 **MC:—** **MF** : Da5, Cd5, Cg4 **SL** : Pa2, Pf2, Nf4, Ph5 **MC** : Cb4 (Cd5).

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



74

13.Cf3-e5

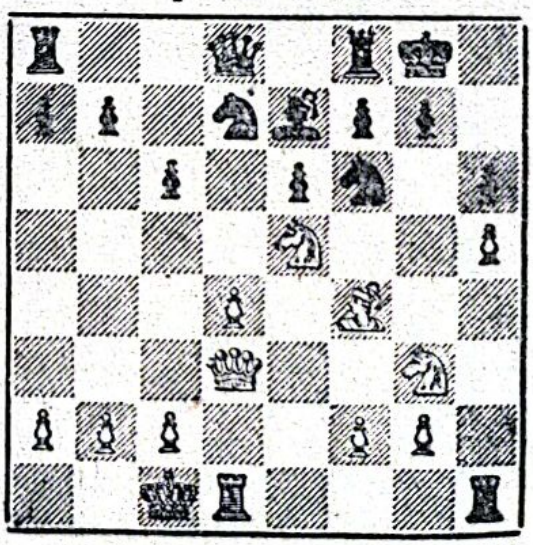
/!Cc4, c6, d7, f7, g4, g6/!Pff3/ ?Nd6// ! Ce5/ **MF** : Db3, C : c6, C : d7, C : f7, Cg6 **SL** : Pb7, Pc6, Dd8, Re8, Pf7, g6, Pg7 **MC** : Dg6+(C : f7) **MF** : Da5, Cd5, Ce5 **SL** : Pa2, Dd3, Pf2, Nf4, g4 **MC** : Cb4 (Cd5)

13...0-0 (vezi d. 75)

//+Rg7/!Ce8/ !Te8/—Th6 **MF** : Db3, C : c6, C : d7, C : f7 **SL** :

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



75

Scanned with CamScanner

Pb7, Pc6, Dd8, Rg8, g6, Ph6 **MC** : Dg6+(C : f7, N : h6) **MF** : Da5, Cd5, C : e5 **SL** : Pa2, Dd3, Pf2, Nf4, g4 **MC** : Cb4 (Cd5)

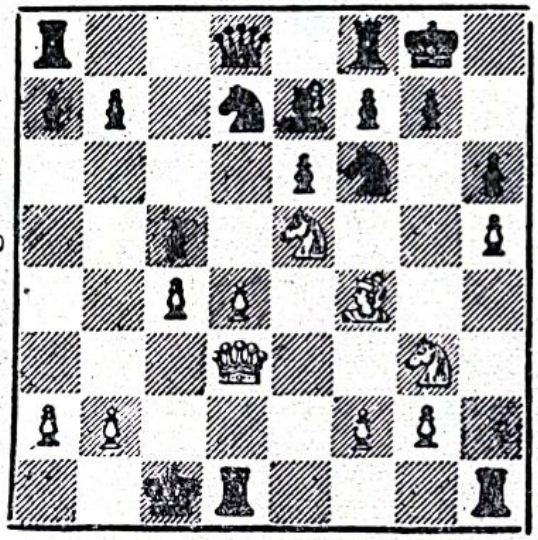
14.c2-c4 !

/+Pcb5, d5/!Pcc5/—Pcd4/?Cc4 //?Cd5T/?Pb5T/?Pc5T/ **MF** : Db3, C : c6, C : d7, C : f7 **SL** : Pb7, Pc6, Dd8, Rg8, g6, Ph6 **MC** : Dg6+ (C : f7, N : h6) **MF** : Da5, C : e5 **SL** : Pa2, Dd3, Pf2, g4 **MC** :—

14...c6-c5 (vezi d. 76)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



76

/!Pdc5/?Pcc5// + Pb4/!Pd4/ — Pcd5/ **MF** : Db3, d : c, C : d7, C : f7 **SL** : Pb7, Dd8, Rg8, g6, Ph6, **MC** : Dg6+ (C : f7, N : h6, d5 (d : e) **MF** : Da5, C : e5, c : d **SL** : Pa2, Dd3, Pf2, g4 **MC** :—

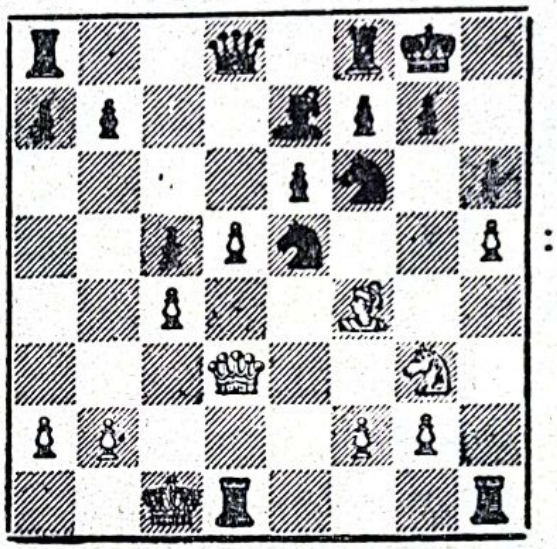
15.d4-d5 !

/+Td/5/ + Dd5/!Pe6/ — Pe5/ Pdc5 / / ! Pd5 / ? Pd4 / **MF** : Db3, d6, d : e, C : d7, C : f7 **SL** : Pb7, Dd8, Pe6, Rg8, g6, Ph6 **MC** : Dg6+ (C : f7, N : h6), d5 (d : e) **MF** : Da5, Cb6, e : d, C : e5, Cg4, **SL** : Pa2, Rc1, Dd3, Pd5, Ce5, Ne5, Pf2, g4 **MC** : Cg4 (C : e5).

15...Cd7 :e5 (vezi d. 77)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



77

16.Nf4 : e5 (Forțat)

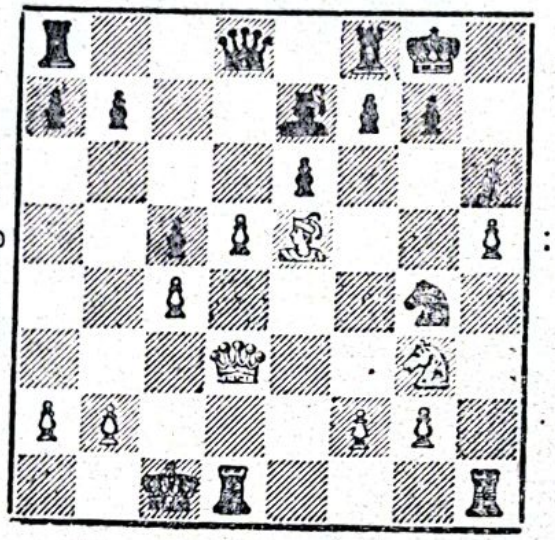
/ !Pd6/ !Nf6/!Pf4/ —Nc1// ?Cc6, d7, f7, g4, g6/?Nh6/!Dd5/!Cg4T /?Dc7T/ **MF** : Db3, d6, d : e, N : f6 **SL** : Pb7, Pc5, Dd8, Pe6 **MC** : Da3, Db3, De3, De4, Df3 (N : f6, d : e) **MF** : Da5, e : d, Cg4 **SL** : Pa2, Rc1, Pd5, Ne5, Pf2, g4 **MC** : Cg4

16...Cf6-g4 ? (vezi d. 78)

/!Ng7/?Ne5T/?Pf2T//+Dh4/ !Nh4//!Pf5/!Ce5, f2/?Cd5, h5/ **MF** : Db3, De2, De4, Df3, d6, d : e, N : g7, f3 **SL** : Pb7, Dd8, Pe6, Cg4, Pg7 **MC** : De2 (N : g7), d : e (De2), Dg6 (d : e), Db3 Df3 De4 (d : e) **MF** : Da5, e : d, C : e5, C : f2, Ng5+, Nf6, f6 **SL** : Pa2, Rc1, Dd3, Pf2, Ne5, Td1, Th1 **MC** : Cg4, Cf2

Scanned with CamScanner

Karpov — *Hübner*



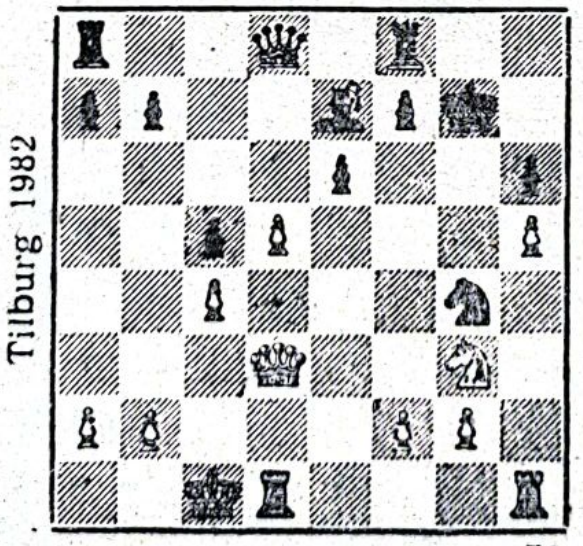
78

17.Ne5 : g7 ! !

/!Nf8//!Rg7/ **MF** : Db3, De2, De4, Df3, d6, d : e, N : f8, N : h6, f3 **SL** : Pb7, Dd8, Pe6, Tf8, Cg4, g6, Rg8, Ph6, h7 **MC** : De2, Db3, De4 Df3 Dg6 (d : e) **MF** : Da5, e : d, C : f2, Ng5+, Rg7 **SL** : Pa2, Rc1, Dd3, Pf2, Ng7, Td1, Th1 **MC** : Cf2

17...Rg8 : g7 (vezi d. 79)

Karpov — *Hübner*



79

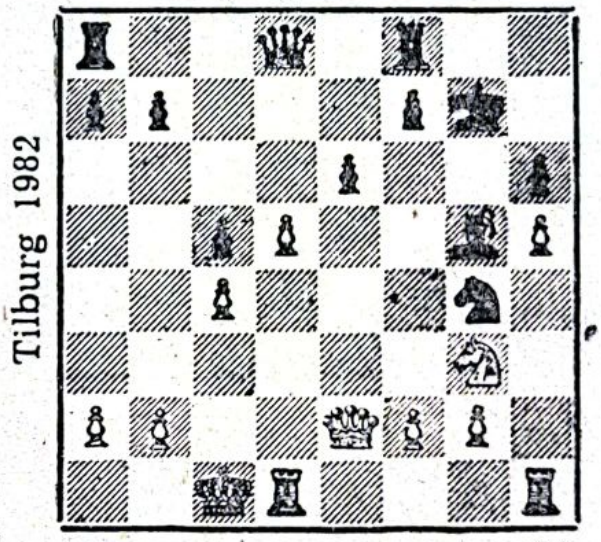
/?Nf8//+Rg6, h6/ **MF** : Db3, Dc3+, De2, De4, Df3, d6, d : e, Dg6+, f3 **SL** : Pb7, Dd8, Pe6, Cg4, g6, Rg7, h7 **MC** : De2, Db3 De4 Df3 Dg6 (d : e) **MF** : Da5, e : d, C : f2, Ce5, Ng5+ **SL**:Pa2, Rc1, Dd3, Pf2, Td1, Th1 **MC** : C : f2.

18.Dd3-e2 !

/+Td5/+Df2/ ! Td8T/ ! Dg4, e6/?Db3, g6//?Cg4T/Pe6T/ **MF** : D : g4+, d : e, f3 **SL** : Pb7, Dd8, Pe6, Cg4, Rg7 **MC** : De2, d : e **MF** : Da5, e : d, Ng5+ **SL** : Pa2, Rc1, Pf2 **MC** : C : f2

18...Ne7-g5+ (vezi d. 80)

Karpov — *Hübner*



80

19.Rc1-b1 (Aproape forțat)

/+Ra2/ ? Rc1//! Df6/—Nd6/ **MF** : D : g4, d : e, f3, f4 **SL** : Pb7, Pc5, Dd8, Pe6, Cg4, Ng5, Rg7 **MC** : De2, d : e **MF** : e : d **SL** : Pf2 **MC** : Cf2

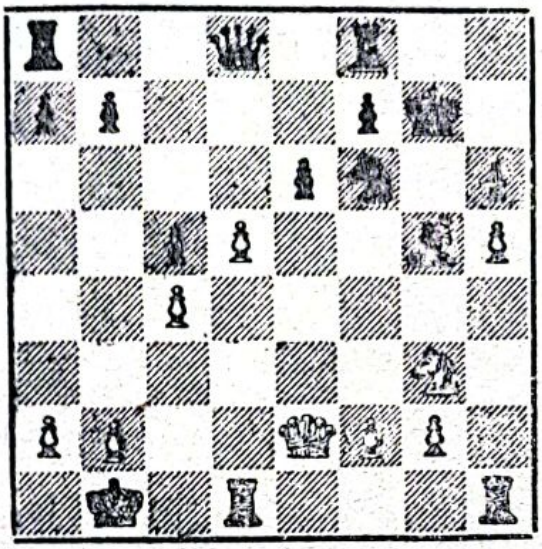
19...Cg4-f6 (vezi d. 81)

/?De4//!Cd5, h5/?Cf2/ **MF** : d : e, f4 **SL** : Pb7, Pc5, Dd8,

Scanned with CamScanner

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



81

Pe6, Ng5 **MC** : d : e, Pe7 (d : e) **MF** : e : d **SL** :— **MC** :—

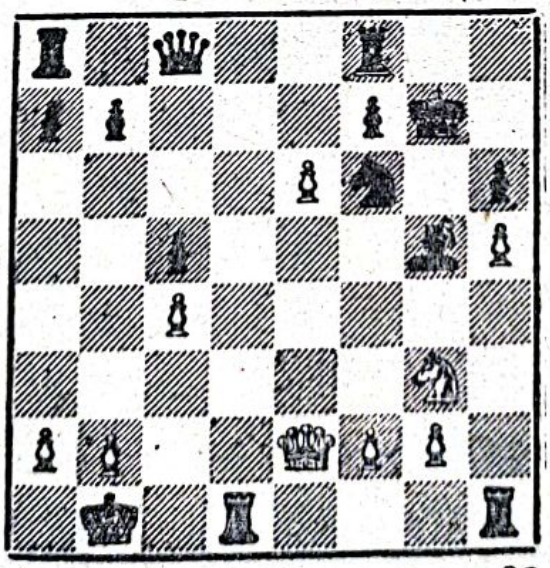
20.d5 : e6

/!Td8/!Pe7, f7/!Cf5T/?Pd6//Dd1/ ! Pe6/ —Pf5/ ? Ped5, e5/ ?Dd8T/?De7T/ **MF**:T:d8, e7, e:f Cf5+, f4 **SL** : Pb7, Pc5, Dd8, e7, f5, Ng5, Rg7, col d, e, cen **MC** : e7, Cf5 (20...De7 ? ?) **MF** : Db6, Dc7, De8 **SL** : Pe6 **MC** :—

20...Dd8-c8 (vezi d. 82)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



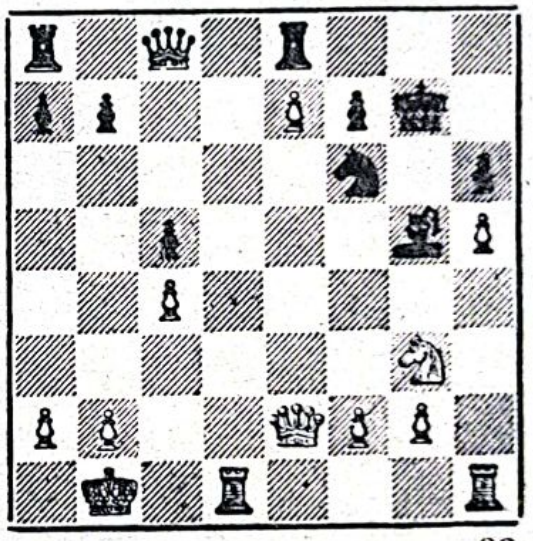
82

/?Pe6T//+Db7, c5/!Dc6, e6/ ?Tc8/ **MF** : e7, e : f, Cf5+, f4 **SL** : e7, f5, Ng5, Rg7, col d, e, cen **MC** : Cd6 (e7, Cf5+) **MF** : D : e6, Dc6, Te8 **SL** : De2, Pe6, Pg2 **MC** : Te8

21.e6-e7 Tf8-e8 (Aproape forțat, vezi d. 83)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



83

/+Pd8/—Pd7/?Pf7//!Df5, g4/ !Te7/?Pe6/?Ce8/ **MF**:—**SL**:Dc8, d6, f5, Ng5, Rg7, col d, e, cen, **MC** : Cf5+, Cd6 (Cf5+) **MF** : Dc6, Dc7, De6, Cg8 **SL** : De2, Pe7, Pg2 **MC** : Db7 (b6), De6

22.Tdl-d6!

/!Te6, f6/!Thdl//?De6, c6/ **MF** : De5, Cf5+, T : f6, f4, Thd1 **SL** : Dc8, f5, Ng5, Rg7, col d, e, cen **MC**:Cf5+, Cd6 (Cf5+, T:f6) **MF** : Dc7, Nf4 **SL** : Td6, De2, Pe7, Pg2 **MC** : Db7 (b6), Dc7

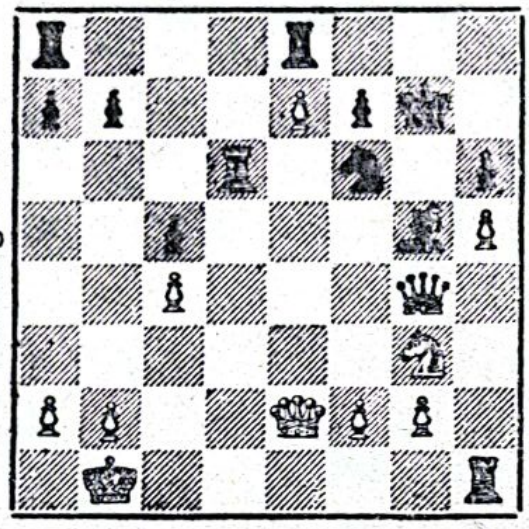
22...Dc8-g4 (vezi d. 84)

//!Tad8/!De2, g3, h4, h5/ ?Dc7/ **MF** : D : g4, De5, Cf5+, T:f6, Thd1 **SL**:f5, Dg4, Rg7, col

Scanned with CamScanner

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



84

d, e cen **MC:—** **MF**:D:e2, Df4, Nf4, Nh4 **SL:** Pc4, Td6, De2, Pe7, Cg3, Ph5 **MC:** Nf4

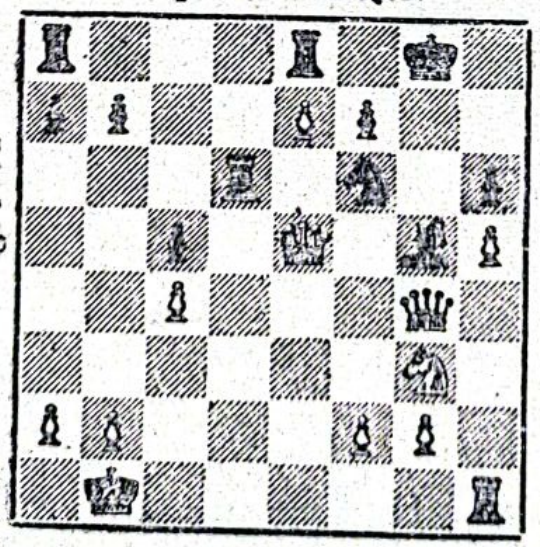
23.De2-e5 !

/+Dg3/!Df6, c5, f4/!Cf5T/— Dc4/?Dg4//!Dc4T/?Nf4T/?Cd7, g8, h5T/ **MF**: D: c5, Ce4, Cf5+ T: f6, f3, f4, Thd1 **SL**: f5, Pc5, Cf6, Dg4, Ng5, Rg7, col d, e, cen **MC**: Ce4 **MF**: D: c4 **SL**: Pc4, De5, Pe7, Pf2, **MC**: Df4.

23...Rg7-g8 (vezi d. 85)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



85

/!T: f6T//!Cd7T/?Cg8/ **MF**: T: f6, D: f6, f3, f4, Te1, Thd1 **SL**: Pc5, f5, Cf6, Dg4, Ng5, col d, e, cen **MC**:— **MF**: D: c4, Df4, Cd7, Nf4 **SL**: Pc4, De5, Pe7, Pf2, **MC**: Df4, Nf4

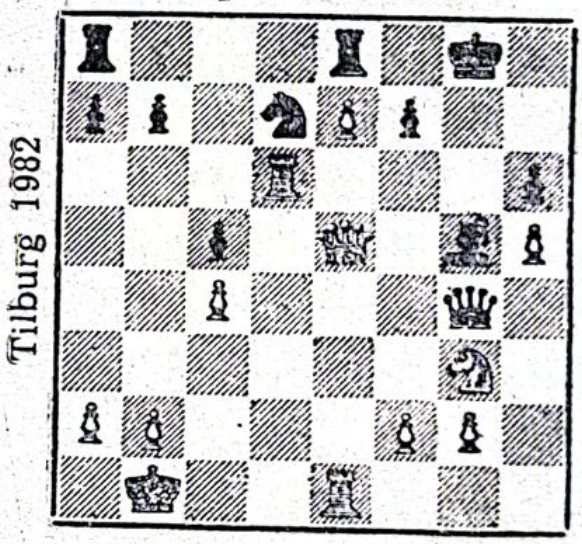
24. Thl-e1 !

/+Te7/! Tc4// !Dh4/ **MF**: T: f6, D: f6, f3, f4, Ted1 **SL**: Pc5, f5, Cf6, Dg4 Ng5, col d, e, cen **MC**:— **MF**: D:c4, Cd7, Nf4 **SL**: Pc4, De5, Pf2, Ph5 **MC**: Nf4

24...Cf6-d7 (vezi d. 86)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



86

/!Dg7,d5T/!Te4T/?Dc5, e5T/ ? Cf5T//+Cc5/ ! Ne7/ !Ce5/!Pf6, f5/?Cd5, e4, h5/ **MF:** T: d7, f3, Dd5, Df5 **SL:** Cd7, f5, Dg4, Ng5, g7, col d, e, cen **MC:** Dd5 (T: d7, Cf5), Df5, Cf5, Dd5 **MF:** C: e5, D: c4, Nf4, f6 **SL:** Pc4, De5, Pe7, Pf2, Ph5 **MC:** Nf4

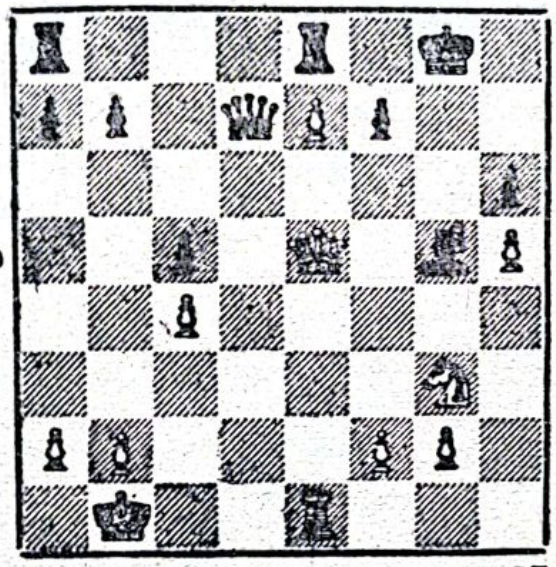
25.Td6: d7!! Dg4: d7 (Forțat, vezi d. 87)

/!Dg7T/! Cf5T//+Db7/!Dd2 d3, d4, e6, e7/—Cc5/?Ce5/ ?Dc4/ **MF**:Cf5, Dd5+, Ce4, Dd5,

Scanned with CamScanner

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



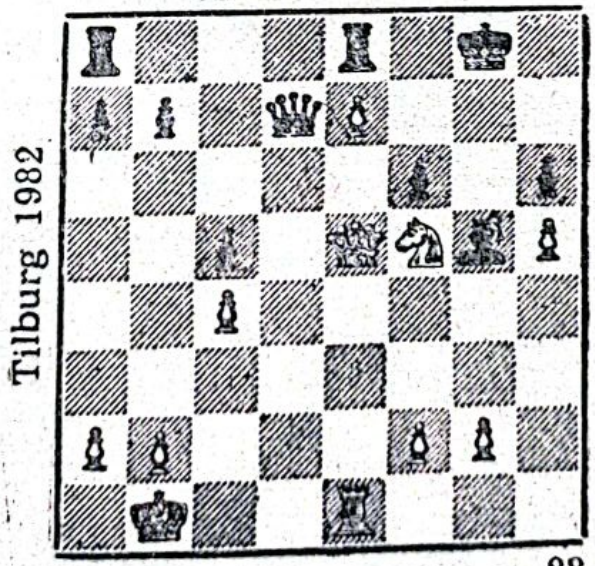
87

Df5, f4 **SL:** Pc5, Dd7, f5, Ng5, g7, Rg8, col d, e, cen **MC**:Dd5+ (Cf5), De6+(Cf5), Dd5 **MF**:Dd2, Dd3+, Dd4, De6, D : e7, Nd2, f6 **SL:** Pc4, De5, Pe7, Pf2 **MC:** Dd3+, De6, D : e7.

26.Cg3-f5 f7-f6 (Forțat, vezi d. 88)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

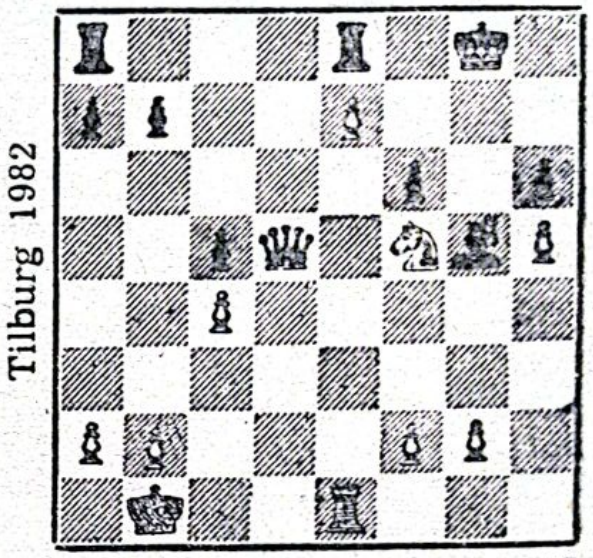


88

27.De5-d5+!! Dd7 : d5 (Forțat, vezi d. 89)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982

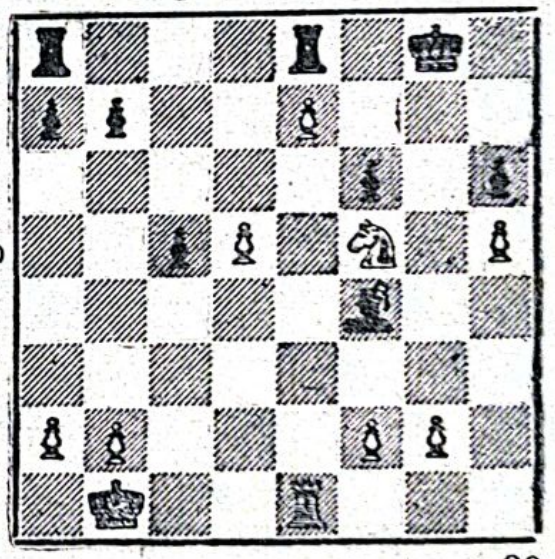


89

28.c4 : d5 Ng5-f4 (Forțat, altfel 29.d6 decidea, vezi d. 90)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



90

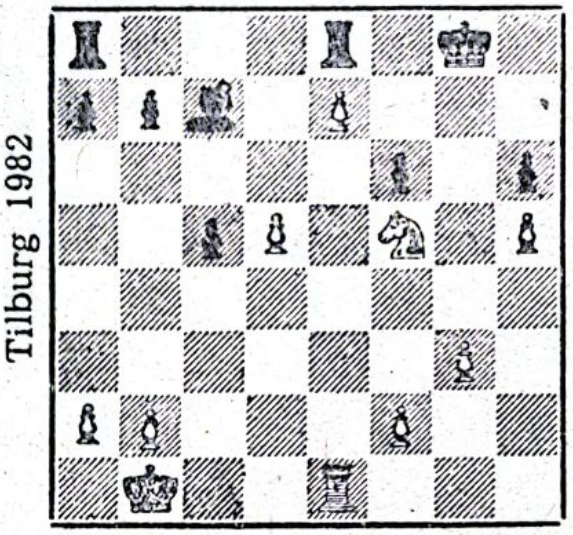
/!Pd6//!Nd6/!Pc4/!Rf7/ **MF :** g3, Te4, Te6 **SL:** Nf4, d6, Pf6, Ph6, Rg8, col d,e, cen **MC :** Te6 (g3), g3 **MF :** Nd2 **SL :** — **MC : —**

29.g2-g3 Nf4-c7 (Forțat, la 29...Ne5 urma 30.f4, vezi d. 91)

//!Na5/—Nh6/ **MF :** C : h6+ Te6 **SL :** Nc7, d6, Pf6, Ph6, Rg8,

Scanned with CamScanner

Karpov — *Hübner*



91

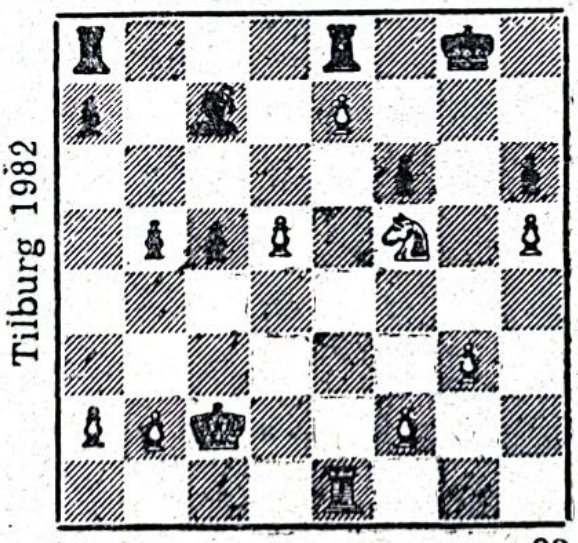
col d, e, cen **MC :** Te6 **MF :** Na5 **SL** : Te1 **MC** :—

30.Rb1-c2

/!Rd3/ **MF** : Ch6+, Te6 **SL** : Nc7, d6, Pf6, Ph6, Rg8, col d, e, cen **MC** : Te6 **MF** : Na5 **SL** : Te1 **MC** : —

30...b7-b5 (vezi d. 92)

Karpov — *Hübner*



92

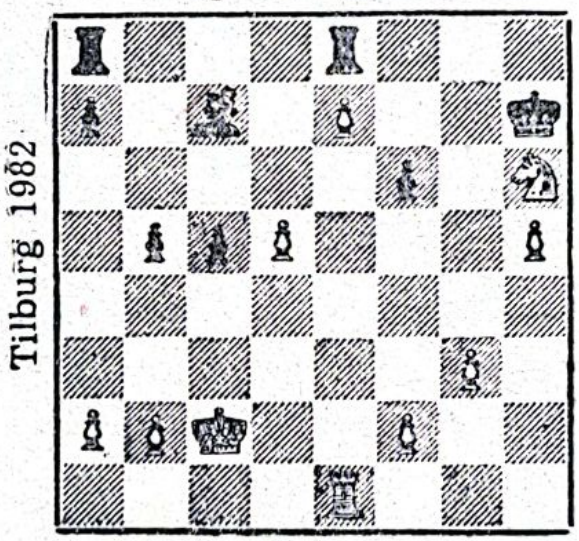
/?Pa4//+Pa4,c4/!Pbb4/ **MF** : Ch6+, Te6, **SL** : Nc7, d6, Pf6, Ph6, Rg8, col d, e, cen **MC :** Te6 **MF** : Na5 **SL** : Te1 **MC** : —

31.Cf5 : h6+

/!Cf7, g8/—Ce7/ ? Cd6// Nd6T/ **MF** : Te6, Cf5 **SL** : Nc7, d6, Pf6, Rg8, col d, e, cen **MC :** Te6 **MF** : Na5, Nd6 și N : e7 **SL** : Pe7, Ch6 **MC** : —

31...Rg8-h7 (vezi d. 93)

Karpov — *Hübner*

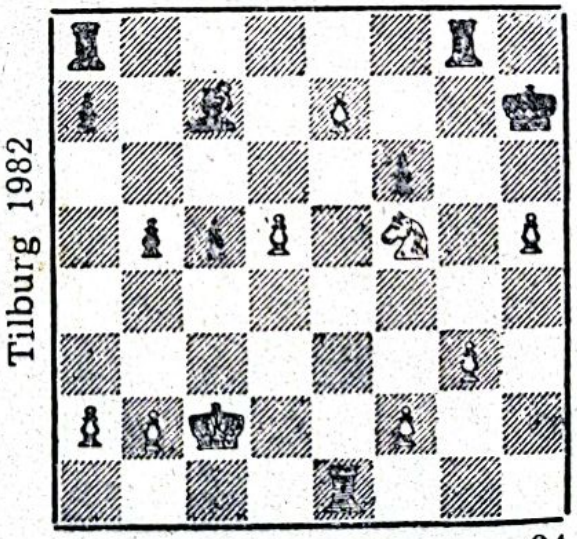


93

/?Ch6T//!Rh6/!Th8/ **MF** : Te6, Cf5 **SL :** Nc7, d6, Pf6, col d, e, cen **MC :** Te6 **MF :** Na5 **SL : — MC : —**

32.Ch6-f5 Te8-g8 (vezi d. 94)

Karpov — *Hübner*



94

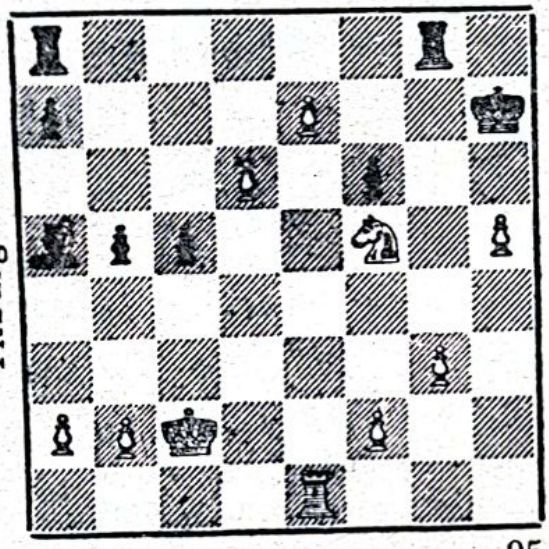
Scanned with CamScanner

/!Pe8D//!Tg5/!Tae8/?Rg8/ **MF :** d6, Te6, Pe8D **SL :** Nc7, d6, Pf6, col d, e, cen **MC :** Te6 **MF :** Na5, Tg5 **SL :** Cf5, Ph5 **MC :** Tg5

33.d5-d6 ! Ne7-a5 (Aproape forțat, vezi d. 95)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



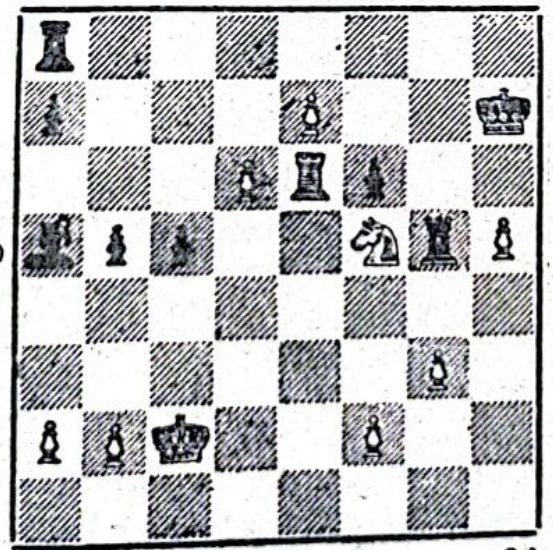
95

/?TelT//?Nd6/ **MF :** Te6, Pe8D **SL :** d7, e8, Pf6, col d, e, cen **MC :**— **MF :** Tg5 **SL :** d7, e8, Pf6, col d, e, cen **MC :**—

34.Te1-e6

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



96

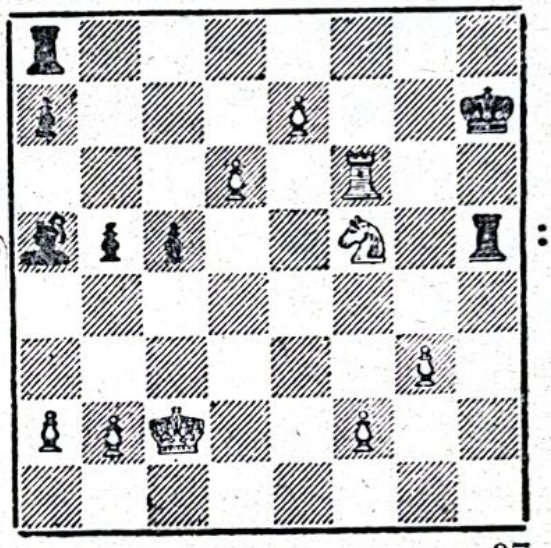
/!Tf6/ **MF :** T : f6 și Th6 mat, Pe8D **SL :** d7, e8, Pf6, col d, e, cen lin 6 **MF :**— **MF :** Tg5 **SL :** Cf5, Ph5 **MC :** Tg5

34...Tg8-g5 (vezi d. 96)

35.Te6 : f6 (evident) **35...Tg5 : h5** (vezi d. 97)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



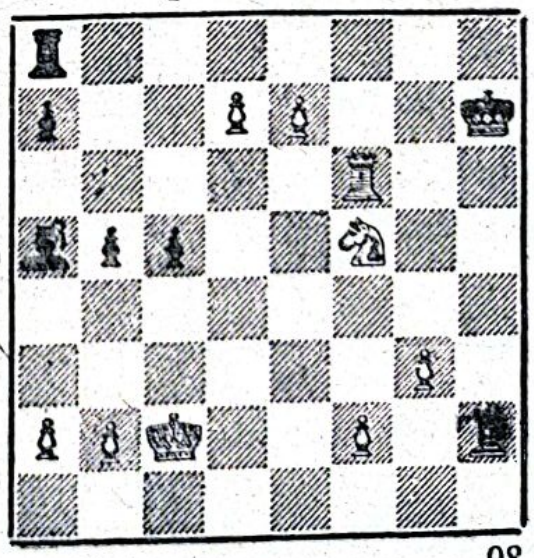
97

/!Tf8//!Th2/?Tgg8/**MF :** Th6+ și C : h6, Tf8 și e : f8D, Tf7+ **SL :** d7, e8, Th5, Rh7 col d, e, lin 6, cen **MC :** Th6+ **MF :** Th2 **SL :** Rc2, Pf2 **MC :** Th2

36.d6-d7 Th5-h2 (vezi d. 98)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



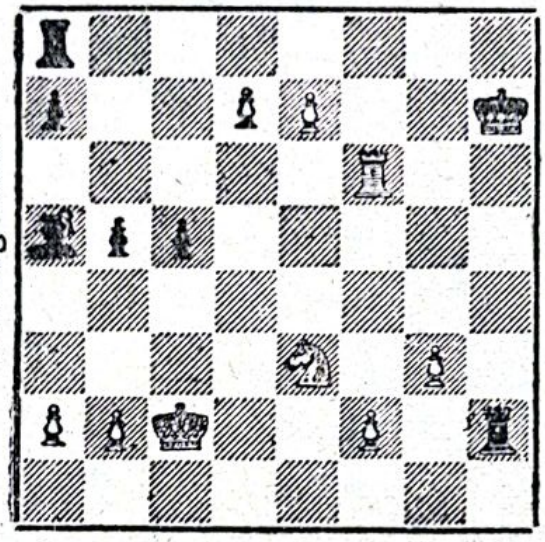
98

Scanned with CamScanner

37.Cf5-e3 și negrul a cedat (vezi d. 99)

Karpov — *Hübner*

Tilburg 1982



99

„SFÎRȘIT"-ul „filmului" (vezi d. 99) — produce o puternică impresie. Piesele albe domină toată tabla, adversarul ocupă aproape numai cîmpuri periferice, iar turnul său din a8 încă nici n-a apucat să mute! O adevărată demonstrație de șah de cea mai înaltă clasă, o partidă de neuitat a excampionului mondial.

Astfel diagramată și subtitrată cu indicatori, orice partidă analizată de cititor devine *„o partidă de referință"*, bine memorată atît ca detalii, cît și ca viziune de ansamblu. Numai cine încearcă și reușește să „filmeze" măcar o singură partidă de valoare poate să-și dea seama de cîștigul substanțial, de esență ce se obține după o asemenea ispravă. Se spune că „acela ce scrie — știe" și că „un cuvînt scris o dată e citit de zece ori". Recomandăm de aceea cititorului să „scrie în diagrame" cît mai multe partide ale marilor maeștri.

În cursul jocului, ajutorul dat de partidele de referință este de neprețuit. Jucătorul nu mai are senzația că „bîjbîie" în necunoscut, găsește ușor asemănări cu situațiile întîlnite în aceste partide, asemănări care-i permit să ia de fiecare dată decizia corectă.

Față de „filmare", clasica analiză la tablă a partidelor este net inferioară, nu durează mult mai puțin și nu rămînem de regulă cu nimic scris de pe urma ei. În plus, această analiză ne dă numai iluzia înțelegerii partidei cercetate. În realitate se pierde din vedere tocmai ce este important: *viziunea de ansamblu a luptei*, din cauza faptului că pozițiile se succed *una în locul celeilalte*, ștergîndu-se una pe alta. La „filmare", dimpotrivă, pozițiile se succed *una lîngă alta*, nimic nu se șterge, cu fiecare nouă poziție se întregește imaginea de ansamblu. În concepție sistemică numai această imagine reflectă adevărul, ea reprezentînd *întregul*.

Iată cîteva dintre avantajele pe care filmarea partidelor le are față de analiza la tablă:

— permite înțelegerea incomparabil mai bună a partidei în ansamblul ei, a conexiunilor logice în timp între evenimente. Fiecare fază este percepută nu izolat, ci ca subansamblu, în strînsă

Scanned with CamScanner

corelație și interacțiune cu celelalte faze. Vizionarea simultană a întregii partide, de la un cap la celălalt, într-un sens și în sensul opus, ușurează considerabil urmărirea acestor faze, „mecanismele" lor intime, trecerea de la una la alta, momentele cheie ;

— formează deprinderea de a aprecia corect poziția, de asemenea nu izolată, ci ca stare de moment a ansamblului, relevîndu-se toate legăturile ei atît cu pozițiile precedente, cît și cu cele care urmează ;

— deprinderea de a vedea poziția în dinamica ei influențează pozitiv gîndirea la stabilirea obiectivelor și la elaborarea planurilor și programelor de realizare a lor, mai ales pe termen lung ;

— o altă deprindere valoroasă dată de „filmările" partidelor este aceea de a identifica precis slăbiciunile și ceilalți indicatori, conexiunile spațiale (și temporale) dintre ei, fapt ce conferă poziției o anumită „geometrizare". La luarea rapidă a deciziilor, această geometrizare are cam același rol ca și desenarea corectă a figurii în rezolvarea problemelor de geometrie. Prin urmărirea evoluției „elementelor geometrice" în timpul partidei se obține dinamica ei de ansamblu, *dinamică mult mai aproape de realitatea concretă a luptei șahiste decît relativa „statică" a analizei fragmentate, poziție cu poziție, după procedeul clasic — „la tablă"* ;

— ajută la înțelegerea importanței deosebite a fiecărei mutări în contextul general al partidei (atît pentru poziția în care se efectuează cît și, mai ales, pentru cele ce vor urma) ;

— realizează cadrul necesar studiului rolului pieselor și al cooperărilor lor specifice în diferite stadii ale partidei, pe scurt studiului „dinamicii pieselor" ;

— înlesnește studierea mecanismelor de creare și exploatare a tuturor tipurilor de slăbiciuni ;

— mai bine decît oricare alt procedeu pune în evidență „stilul" unui jucător, forța, dar și deficiențele jocului său, unde, cînd și cum se produc de obicei aceste deficiențe.

Sperăm că datorită avantajelor de mai sus „filmul" prezentat împreună cu totalitatea cunoștințelor expuse pînă acum au întregit viziunea sistemică a cititorului asupra procesului condus, creîndu-se astfel condițiile necesare pentru a aborda în continuare în aceeași viziune studiul procesului conducător (de alegere a mutărilor) în partida de șah.

Scanned with CamScanner

Partea a treia

PROCESUL CONDUCĂTOR. TIPURI DE PRELUCRĂRI DE DATE

„Nu-i de ajuns să gîndești mult și intens, ci se mai cere și să gîndești cu metodă, să gîndești prin procedee cît mai eficiente.“ (28, 46)

ȘTEFAN ODOBLEJA

Scanned with CamScanner

OBIECTIVE, PLANURI, PROGRAME

„Procesul combinat, prin care imaginăm mai întîi un lucru şi apoi transpunem aspectele importante ale imaginii în realitatea conştientă, reprezintă fundamentul gîndirii creatoare, cea mai înălţătoare şi plină de satisfacţie activitate de care este capabil spiritul uman." (4, 69)

HANS SELYE

6.1. Modelul procesului conducător

În această a treia parte a manualului vom încerca să descriem mai detaliat mecanismul cibernetic (vezi fig. 17) prin care gîndirea organizată poate conduce cu eficienţă sporită operaţiunile de luptă pe tabla de şah.

Pentru ca indicatorii de stare — cei pe baza cărora apreciem „cum stăm" — să ne inspire optimism, adică pentru ca mecanismul amintit să ne conducă mica „armată" pas cu pas spre victorie, este necesar ca „produsele" acestuia — mutările — să fie mereu active.

Ce înseamnă „mutări active" am văzut anterior (vezi 4.2). Aici ne vom referi la *obiectivele* cărora ele trebuie să corespundă, obiective derivate din însăşi raţiunea de a fi a procesului conducător : *obţinerea unei poziţii finale cîştigate* în ciuda perturbărilor provocate continuu în sistem de mutările adversarului. De asemenea, vom analiza relaţia obiectiv — plan — program în partida de şah.

Cunoscînd obiectivele ce trebuie să le urmărim la fiecare mutare, ne vom ocupa apoi de mijloacele necesare pentru atingerea acestor obiective. Astfel, în capitolul următor („Analiza poziţiei") vom trece în revistă modul în care interpretăm şi prelucrăm indicatorii strategici şi tactici ce-i citim în poziţie, astfel încît să rezulte sugestii pentru alegerea planului.

Capitolul 8 („Elaborarea planului") este consacrat algoritmului prin care de la datele furnizate de modulele de analiză a poziţiei se ajunge la planul de joc.

Cum se concretizează planurile de joc în succesiuni de mutări active concrete — în condiţiile grele impuse de împotrivirea adversarului — vom vedea în capitolul 9 („Elaborarea programului").

Scanned with CamScanner

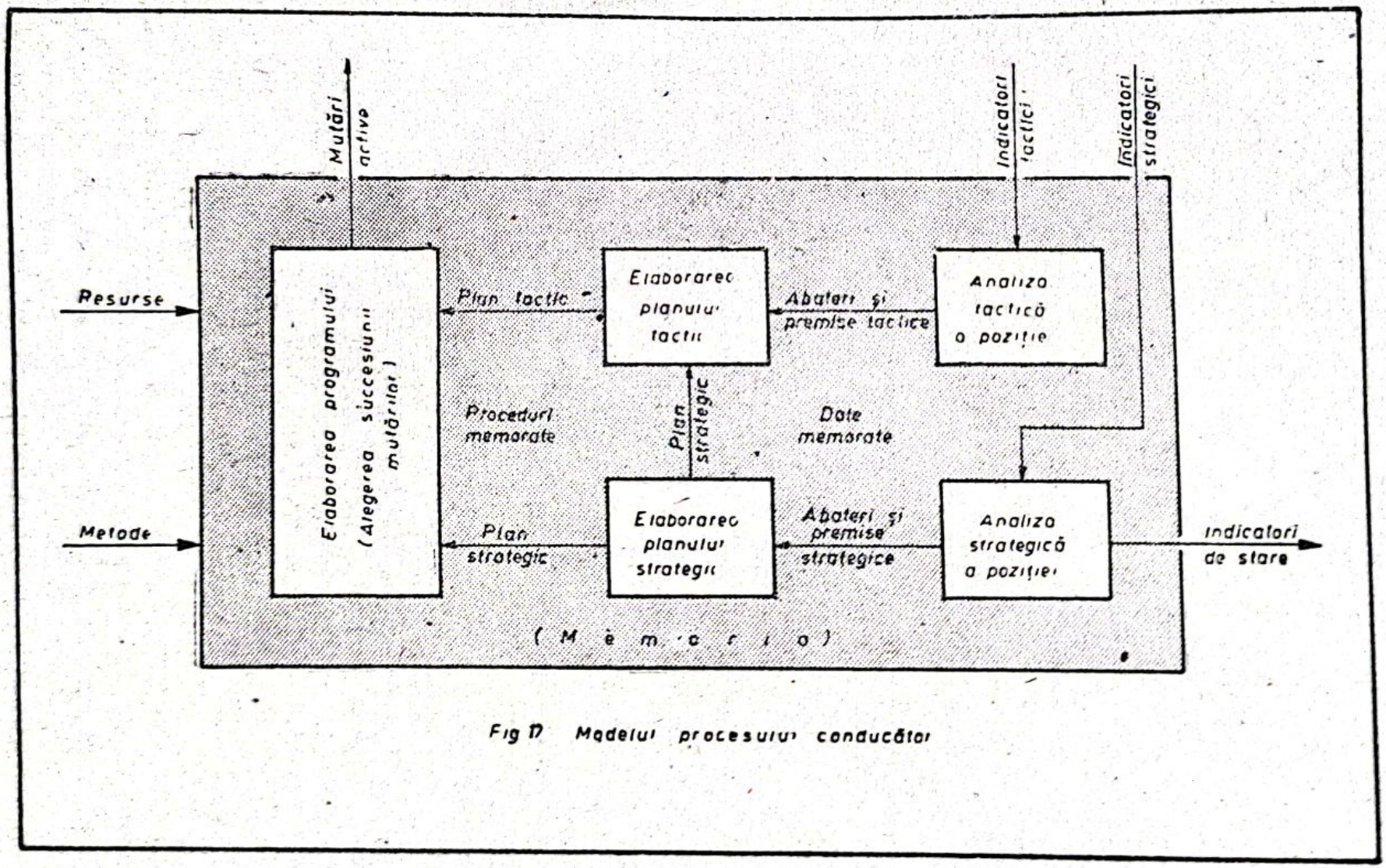


Fig 17 Modelul procesului conducător

Scanned with CamScanner

Dintre resursele intelectuale vom evidenția acum doar *memoria* — „baza" pe care se construiește întregul sistem. Dacă nu ne-am fi ferit să complicăm prea mult schema din fig. 17, memoria ar fi ocupat acolo un loc aparte din care ar fi plecat către toate modulele cîte o săgeată cu dublu sens simbolizînd schimbul de date cu ele, schimb esențial pentru o funcționare performantă a sistemului. Așa, ne mărginim deocamdată numai să menționăm că memoria este fondul, „mediul activ" în care „trăiesc" (funcționează) și din care își trag resursele toate modulele gîndirii șahistului. Acest „fond" este reprezentat în fig. 17 de suprafața aflată printre modulele subsistemului conducător.

6.2. Relația obiectiv — plan — program

Considerăm că o bună metodă de jucat șah trebuie în primul rînd să definească riguros obiectivele logice de urmărit în joc, deoarece de acestea depind în cea mai mare măsură planurile și programele, adică mijloacele și procedurile concrete de realizare a superiorității poziționale sau materiale decisive.

Din punct de vedere al ariei de aplicabilitate, obiectivele jocului pot fi :

— *generale* — dacă sînt aplicabile în oricare partidă (vezi fig. 18) ;

— *particulare* (specifice) — dacă sînt aplicabile doar în partida respectivă.

După durata (măsurată în mutări) în care pot fi atinse, obiectivele pot fi : (vezi fig. 18) ,

— *tactice* — adică pe termen scurt ;

— *strategice* — pe termen lung ;

— *logistice* — pe toată durata partidei (cele privind utilizarea optimă a resurselor).

Într-adevăr, ca și în război, partida de șah comportă două mari tipuri de operațiuni : (29, 41)

— unele strălucitoare și spectaculare : operațiunile de luptă, bătăliile, care pun în joc *strategie* — adică planuri în funcție de obiectivele de atins — și *tactică*, menită să realizeze planurile prealabil definite și să tragă foloasele cele mai mari de pe urma situației existente, a resurselor pe care aceasta le oferă ;

— celelalte, mai obscure, trecute ușor cu vederea, de care nu se prea vorbește (dar de care totuși depinde succesul primelor !) — cele pregătitoare, de organizare, care pun în joc *logistică* — arta de a pregăti, stoca, manipula și amplasa resursele pentru luptă,

Scanned with CamScanner

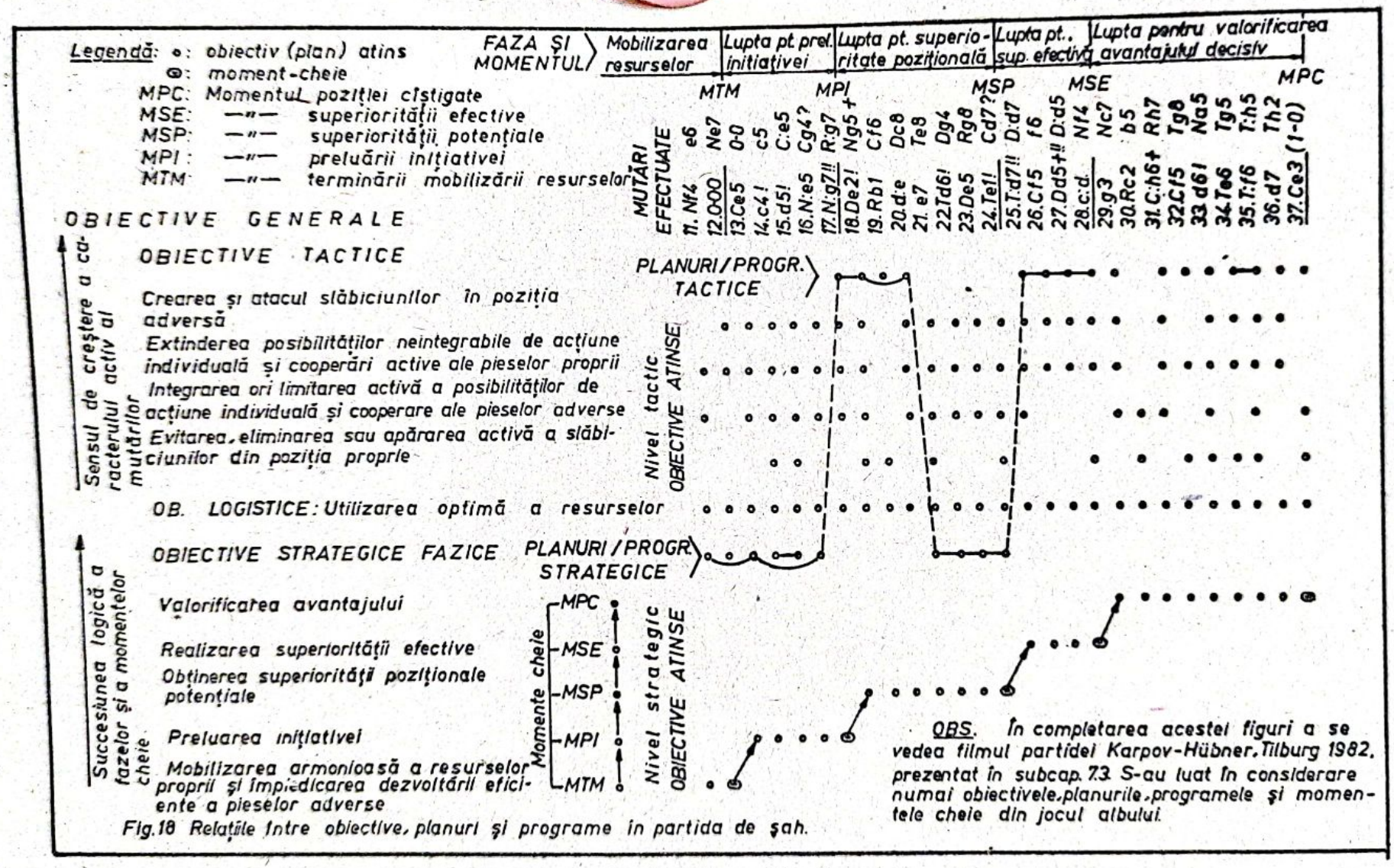


Fig.18 Relațiile între obiective, planuri și programe în partida de șah.

Scanned with CamScanner

astfel încît ele să se găsească în cantitatea necesară, unde trebuie și cînd trebuie. Acestea manevrează piesele proprii și adverse astfel încît să se obțină un maximum de colaborare în vederea realizării unui plan.

Pe scurt, în vederea atingerii *obiectivelor generale,* din acestea se deduc *obiective particulare* și *planuri* a căror concretizare se realizează prin *programe* compuse din *mutări de pregătire* și *mutări de execuție* (de plan) care împreună țin cont și de *mutările adversarului.*

Această „cascadă" de concepte-cheie pentru descrierea mecanismului de conducere a partidei de șah este ilustrată în fig. 18 în care se reia de fapt, altfel exprimat, mai explicit, același model cibernetic al partidei de șah prezentat anterior (vezi fig. 10).

Astfel, în partea de sus este redat procesul condus : succesiunea de mutări ce-l alcătuiesc, împărțită în faze, de *momentele-cheie.*

Dedesubt apare procesul conducător, reprezentat de astă dată prin obiectivele urmărite la fiecare mutare atît pe circuitul de reglare tactică (la mijloc), cît și pentru circuitul de reglare strategică (jos).

Pe verticală, între obiectivele generale tactice și cele generale strategice-fazice au fost intercalate *obiectivele logistice* care se urmăresc în paralel atît cu cele de deasupra, cît și cu cele de dedesubt. Locul axial ales pentru obiectivele logistice subliniază totodată deosebita lor importanță (vezi 9.2), atingerea lor trebuind să fie *preocuparea centrală* pe toată durata partidei, în toate fazele acesteia, la realizarea tuturor planurilor, fie strategice, fie tactice.

În coloana fiecărei mutări s-a pus cîte un punct în dreptul obiectivelor *urmărite și atinse* prin aceasta. De exemplu, se observă că pe rîndul obiectivelor logistice învingătorul (în cazul de față albul — cel din al cărui punct de vedere s-a întocmit schema — vezi fig. 18) are punct la toate mutările, ceea ce semnifică o permanentă utilizare optimă a resurselor.

Punctele puse pe rîndurile rezervate planurilor indică apartenența mutărilor respective la un plan de tipul celui specificat în stînga. Mutările ce fac parte din același plan au punctele-plan legate pe dedesubt cu o linie continuă. Linia întreruptă arată trecerea de la un tip de plan la altul. Principalele planuri ale albului (în jocul de mijloc și final) au fost : (vezi 5.3.)

a) **11.Nf4, 13.Ce5, 16.N : e5** — prin care se realizează ocuparea cîmpului central e5 cu o figură ce poate efectua mutări forțante de slăbire a poziției regelui advers. Creează slăbiciunea Pg7 ;

b) **14.c4 !, 15.d5** — prin care se împiedică deschiderea coloanei „c" și se mărește numărul de mutări forțante avute la dispoziție (d : e) și de slăbiciuni adverse (Pe6). În acest fel se înmulțesc ope-

Scanned with CamScanner

ratorii favorabili („presiunea") albului și se așteptă momentul potrivit pentru combinarea lor într-o „explozie" (combinație, preluarea inițiativei).

c) **17.N : g7 ! !, 18.De2 !** și **20.d : e** — prin care se preia inițiativa pe cale tactică, se cuplează slăbiciuni adverse, se creează un pion liber avansat și se începe lupta pentru superioritate poziționlă potențială ori chiar efectivă ;

d) **21.e7, 22.Td6 !, 23.De5, 24.Tel !** — obținerea superiorității poziționale prin centralizarea pieselor și plasarea lor pe cîmpuri de pe care crește din nou presiunea asupra poziției negrului, parînd totodată amenințările de contrajoc ale acestuia. De exemplu, prin 22.Td6 ! albul parează amenințarea 22...De6 ! prin care negrul ar fi forțat schimbul damelor și ar fi trecut chiar în avantaj (vezi d. 83). De remarcat deci jocul extrem de precis al albului. joc în care cea mai mică inconsecvență ar fi dus — după cum se vede — la pierderea inițiativei și a avantajului pozițional așa de ingenios cîștigat pînă atunci !

e) **25.T : d7 ! !, 26.Cf5, 27.Dd5+ ! !** și **28.c : d**— prin care, din nou pe cale tactică, albul transformă superioritatea sa poziționlă în superioritate efectivă, profitînd prompt de faptul că prin 24...Cd7 (o mutare numai aparent puternică) negrul își creează singur o slăbiciune pe cîmpul d7. Această slăbiciune e imediat și cu măiestrie cuplată de către alb care astfel forțează crearea celui de al doilea pion liber, care, legat cu cel de pe coloana „e", reprezintă un avantaj decisiv.

Obiectivele strategice fazice au aceeași denumire cu a fazelor pe care le determină (vezi fig. 18). Fiecare fază se termină cu un moment-cheie care marchează atingerea obiectivului urmărit. De pildă, începînd cu prima mutare se intră în faza „Lupta pentru mobilizarea pieselor" (deschiderea, așezarea pieselor în dispozitivul de luptă) terminată cu „Momentul terminării mobilizării" (MTM) ș.a.m.d.

Obiectivele particulare, derivate din cele generale specificate în fig. 18, au fost reprezentate prin planurile și respectiv programele ce le-au realizat. Prin *„program"* am înțeles *succesiunea mutărilor jucate în vederea realizării concrete a unui plan* (vezi 9.1).

Din cele de mai sus rezultă că relația obiectiv—plan—program poate fi descrisă pe scurt astfel : *obiectivul* arată în linii mari cam *ce* trebuie făcut, *planul* aduce ideea („teoretică") de realizare a obiectivului (cam *cum* s-ar putea face), pe cînd *programul* arată practic, detaliat *ce mutări* trebuie jucate și *în ce ordine*, în funcție și de mutările adverse. Programul conține de aceea, pe lîngă

Scanned with CamScanner

mutările cerute de realizarea planului, și mutări intermediare (sau combinate cu cele de plan) de respingere a amenințărilor inamicului (vezi 9.2).

Dar despre multiplele aspecte ale acestei relații vom discuta mai pe larg în capitolele următoare.

6.3. Obiectivele generale

Iată acum o scurtă prezentare a tuturor obiectivelor generale strategice-fazice și a celor tactice, în ordinea în care sînt luate în considerare la fiecare mutare :

Mobilizarea armonioasă a resurselor. Este necesară în toate stadiile, dar rămîne obiectivul de bază al primei faze a partidei, cînd toate resursele, atît cele ale procesului condus, cît și cele intelectuale, sînt intens mobilizate pentru a realiza într-un timp de gîndire cît mai scurt o așezare a pieselor proprii și adverse astfel încît să depășim partenerul de joc în cantitatea și mai ales în calitatea cooperărilor posibile.

Timpul de gîndire, atît propriu, cît și al adversarului, este sută la sută și intens utilizat, evitînd risipa, economisindu-l pe toate căile pentru a crea o cît mai mare rezervă pentru fazele următoare, mari consumatoare de timp de gîndire.

Timpul de pregătire pentru această fază a fost consumat înainte de partidă pentru a stoca în memorie diverse reguli de joc specifice, precum și variante de deschidere care acum sînt chemate pentru a fi aleasă aceea la care se poate ajunge direct sau prin intervertire de mutări, în funcție de mutările adversarului.

Rezerva de tempo este utilizată astfel încît cu fiecare mutare să fie adusă o nouă piesă în joc. A muta de mai multe ori cu aceeași piesă în această etapă echivalează de cele mai multe ori cu pierderea partidei (excepție fac doar cazurile în care adversarul pierde și mai mult tempo).

Mobilizarea spațiului se face ocupînd mai întîi unul sau două cîmpuri centrale cu pioni și apoi căutînd a-i susține acolo cu figuri și pioni „de rezervă" pînă cînd alte piese proprii vor putea coopera eficient cu ei în vederea înaintării dincolo de „linia de front" de la mijlocul tablei.

Mobilizarea pieselor se face scoțîndu-le rapid și în număr cît mai mare din pozițiile inițiale pe „amplasamente dinainte stabilite" astfel încît să li se confere o cît mai mare libertate de mișcare și o colaborare armonioasă, rod al unui anumit plan general strategic ce stă la baza variantei de deschidere aleasă.

Scanned with CamScanner

Atingerea acestui obiectiv este deosebit de importantă, el echivalînd cu „pregătirile de război", în care fiecare „armată" își creează disponibilitățile necesare pentru luptă. Cum vor fi folosite acestea în fazele următoare (ale luptei propriu-zise), depinde de modul în care este înțeles și realizat obiectivul logistic „Utilizarea optimă a resurselor" (disponibilităților) create acum.

În partida diagramată anterior, despre modul în care excampionul mondial A. Karpov știe să mobilizeze resursele pentru luptă, ne „vorbește" foarte sugestiv diagrama nr. 74. Albul stăpînește 5 linii din 8, iar piesele sale sînt toate active, dezvoltate armonios, în cooperare, pe cînd negrul ocupă doar 3 linii și piesele lui sînt înghesuite, fapt pentru care nu pot coopera eficient între ele.

Preluarea inițiativei. Atingerea acestui obiectiv este de regulă urmarea firească a dezechilibrului creat la un moment dat între numărul și calitatea operatorilor avuți la îndemînă de fiecare jucător. Partea care are acest număr mai mare reușește prima să realizeze un lanț de cooperări ce pun în dificultate partea adversă, obligînd-o să piardă în consecință tempo pentru mutări mai puțin sau deloc active, de apărare, ceea ce mărește și mai mult decalajul menționat.

Inițiativa se preia cel mai des printr-o lovitură tactică de „spargere" a structurii inamice cu scopul de a-i crea slăbiciuni care să constituie ținta atacurilor ulterioare, pretextul și motivul continuării și intensificării inițiativei și presiunii asupra adversarului. Preluarea se mai poate face și după ce adversarul comite o cît de mică inexactitate, o abatere ce poate fi prompt sancționată, cum s-a întîmplat și în poziția din diagrama nr. 78 (vezi 6.2, planul „c").

De aceea, în faza luptei pentru prelucrarea inițiativei, ambele părți execută mutări cît mai conforme cu obiectivele generale și cu planul „de acasă" (ce a fost pregătit pentru varianta de deschidere aleasă) și totodată stau la pîndă pentru a surprinde orice inconsecvență, orice „fisură" sau inexactitate în planul advers (sau în programul prin care se aplică), încercînd să-l integreze sau să-i exploateze punctele slabe, abaterile de la cerințele impuse jocului de totalitatea principiilor universale. Fiecare jucător își înmulțește numărul și-și ameliorează calitatea cooperărilor și așteaptă mutarea adversarului care nu mai egalează poziția pentru a lovi în acel moment.

În partida „filmată" ceva mai înainte, momentul preluării inițiativei survine după numai 5 mutări de la terminarea mobilizării la alb (vezi fig. 18). Sînt însă situații în care, datorită jocului exact al ambilor jucători, MPI poate întîrzia mult.

Scanned with CamScanner

Lupta pentru atingerea cît mai devreme a acestui obiectiv e de maximă importanţă în „economia" partidei. De obicei, jucătorul care reuşeşte să preia iniţiativa nu mai scapă victoria.

Obţinerea superiorităţii potenţiale. Aşa cum am arătat mai sus, iniţiativa odată obţinută se traduce în joc printr-un lanţ de mutări ameninţătoare neintegrabile de care partea ameninţată e constrînsă să se apere, ceea ce de regulă îi restrînge posibilităţile de a mai executa mutări active. Din acest motiv, la un moment dat (MSP, vezi fig. 18), partea care are iniţiativa capătă un potenţial poziţional care-i permite să găsească prima un plan aplicabil (bun) de obţinere a unei superiorităţi decisive, a unui avantaj clar, ireversibil, suficient pentru forţarea victoriei (poziţie „cîştigată"). Dacă în mutările ce urmează acestui moment jucătorul cu iniţiativa nu se concentrează suficient pentru a găsi continuările ce valorifică poziţia, dacă „bate pasul pe loc", ezită, se grăbeşte, joacă în continuare la creşterea superiorităţii, dar nu găseşte un plan bun, atunci riscă să fie egalat, să piardă poate definitiv posibilitatea de a cîştiga.

Obţinerea superiorităţii potenţiale se realizează de regulă prin mutări cu pronunţat caracter strategic, utilizînd proceduri tipice pe care iniţiativa permite să le aplice. „Pentru a «lega» partida în stilul ce-ţi convine, trebuie mai înainte de orice să ajungi a impune voinţa ta adversarului, să preiei iniţiativa în luptă". (30, 225). Superioritatea potenţială e deci rodul iniţiativei.

Realizarea superiorităţii efective. Odată obţinută superioritatea potenţială, jucătorul trebuie în continuare să rărească ritmul mutărilor, să gîndească mai mult pentru a găsi planul loviturii de graţie, cea cu care îşi asigură superioritatea efectivă, avantajul decisiv a cărei transformare în cîştig nu mai este decît o chestiune de rutină.

Realizarea superiorităţii efective e ţelul final al partidei.

De cele mai multe ori, superioritatea efectivă se obţine pe cale tactică ori prin forţarea trecerii într-un final cîştigat sau într-o poziţie fără apărare pentru adversar (vezi d. 86—90).

Valorificarea avantajului e ultimul obiectiv fazic, realizabil cel mai des prin tehnici rutiniere de final sau de tactică, minuţios studiate şi descrise în diferite publicaţii, fapt pentru care nu ne vom ocupa de tratarea lui detaliată în acest manual.

Evitarea, eliminarea sau apărarea activă a slăbiciunilor din poziţia proprie este primul obiectiv tactic pe care îl avem în vedere la fiecare mutare. Evitarea creării de slăbiciuni în poziţia proprie este întîia cerinţă a unui joc eficient. Prin evitare nu înţelegem însă a elimina din joc orice mutare care pare că ar crea unele

Scanned with CamScanner

„slăbiciuni" (ca de exemplu 11.Nf4 prin care albul „slăbește" simultan pionul din b2 și nebunul din f4 — vezi d. 73), ci numai mutările care pot fi integrate (exploatate) de adversar. Acest obiectiv este destinat a nu permite adversarului să preia inițiativa, să ne integreze planul. Îndeplinirea lui asigură remiza, dar nu și cîștigul. Despre modul în care se realizează acest obiectiv am discutat anterior (vezi 4.6.5).

Integrarea ori limitarea activă a posibilităților de acțiune și cooperare ale pieselor adverse constituie al doilea obiectiv tactico-strategic urmărit la fiecare mutare. Îngrădirea activităților utile forțelor inamice în unele cărți este ridicată chiar la rang de „metodă de joc" (30, 183).

Puțini șahiști știu să se folosească de această „metodă" cu măiestria cu care o face Karpov. În marea majoritate a cazurilor el nu permite nici unei piese inamice să ocupe o poziție avansată decît dacă pe noul amplasament aceasta este doar aparent activă, adică dacă poziția ei a fost integrată în planul său (vezi d. 78, 84, 86, 96 etc.).

Nu trebuie să uităm niciodată de importanța covîrșitoare a realizării continue a acestui obiectiv. E suficient ca o singură dată să îl scăpăm din vedere în timpul jocului, pentru ca tot avantajul acumulat cu multă trudă pînă atunci să dispară instantaneu. Dacă în partida ce ne-a servit pentru exemplificări în acest capitol (vezi 5.3) Karpov n-ar fi supravegheat permanent și n-ar fi îngrădit posibilitățile de mișcare neintegrabile ale pieselor adverse, în diagrama nr. 84 n-ar fi jucat poate 22.Td6 împiedicînd negrul să realizeze cuplarea 22...De6 ! și rezultatul partidei ar fi fost probabil altul !

Limitarea posibilităților de acțiune individuală sau în cooperare ale pieselor adverse este cam același lucru cu „presingul" (marcajul strîns „om-la-om") practicat în baschet sau în fotbal asupra jucătorilor adverși pe tot terenul.

O formă particulară a aplicării obiectivului de „limitare" este blocarea fizică sau tactică a tuturor cîmpurilor de retragere a unei figuri și apoi atacarea și capturarea ei (vezi d. 52 în care în două mutări albul face „mat" dama neagră). O altă formă particulară e binecunoscutul „zugzwang" în care una dintre părți nu mai are mutări bune și, fiind obligată totuși să joace ceva, orice mută pierde. Tot rezultatul „limitării" este și sfîrșitul de partidă prin „pat".

Învățarea tehnicilor de „limitare" și blocare a atacului pieselor adverse cu minimum de material și tempouri proprii, este extrem de importantă. De exemplu, dacă într-o partidă adversarul mobi-

Scanned with CamScanner

lizează în șase tempouri patru figuri și patru pioni pentru un atac pe flancul damei, iar noi în acest timp blocăm atacul cu numai două figuri și patru pioni, consumînd doar patru tempouri, în acest fel cîștigăm două tempouri și două figuri ca surplus de resurse față de adversar în altă zonă a tablei unde vom contraataca, de pildă în centru sau pe flancul regelui.

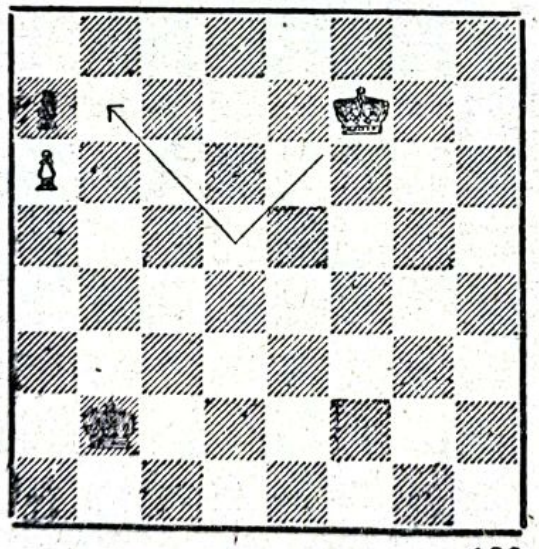
Înainte însă de a ne gîndi la limitarea mobilității unei piese pe un anumit cîmp, este necesar să vedem dacă nu cumva acel operator al piesei adverse poate fi integrat în planul nostru. Dacă da, nu mai e nevoie să pierdem un tempo pentru acea limitare. Astfel, în diagrama nr. 77 Karpov nu pierde timp cu blocarea mutării negrului 16...Cg4 ? ! (deși aceasta părea o „cuplare" periculoasă !) observînd că ea poate fi perfect integrată în contraatacul ce începe cu 17.N : g7 ! !.

Datorită caracterului ei pronunțat activ, integrarea are deci prioritate asupra tuturor formelor de limitare a posibilităților de acțiune și cooperare ale pieselor adverse.

Pentru a ilustra ce înțelegem prin cuvintele „limitare activă" inserate în formularea obiectivului în discuție, am ales studiul din diagrama nr. 100 (31, 54).

Maizelis 1921

Albul la mutare cîștigă



100

După capturarea pionului advers, pentru a cîștiga, albul trebuie să poată ocupa cu regele său imediat unul dintre cîmpurile b7 și b8 permițînd și protejînd înaintarea și transformarea pionului său în damă. Negrul nu poate împiedica pierderea pionului a7, dar în unele variante poate obține remiza ocupînd cîmpul c7 imediat după ce regele advers a luat la a7, împiedicîndu-l pe acesta din urmă să ocupe apoi unul din cîmpurile-cheie b7 sau b8. De exemplu, varianta cea mai „firească", în care regele alb „se grăbește" să ajungă la b7 pe drumul aparent cel mai scurt, nu duce decît la remiză : 1.Re7 Rc3 2.Rd7 Rd4 3.Rc7 Rd5 4.Rb7 Rd6 5.R : a7 Rc7 și remiză. Dacă însă albul execută asupra singurei piese active adverse — regele negru — o manevră de „limitare activă", adică de combinare a limitării (îngrădirii) mobilității utile a acestuia, de împiedicare la momentul potrivit a parcurgerii traseului care-i convine

Scanned with CamScanner

spre cîmpul c7, limitarea combinată cu acțiuni active în cadrul planului propriu (în acest caz apropierea de pionul negru din a7), regele alb obține cîștigul. Manevra de cîștig este simplă, dar foarte instructivă. Cu primele două mutări regele alb se apropie concomitent de două ținte : una — pionul advers, alta — zona cîmpurilor c4, d4 și e4 prin care negrul trebuie să treacă la mutarea a doua pentru a se apropia fără nici o pierdere de tempo de cîmpul c7. Ocupînd la mutarea a doua cîmpul d5, regele alb plasează în calea celui negru o barieră de netrecut care-l face să piardă un tempo prețios și o dată cu el partida : **1.Re6 Rc3 2.Rd5 ! Rb4 3.Rc6 Ra5 4.Rb7 Rb5** („Bate pasul pe loc" neavînd pe unde să se apropie în continuare de cîmpul c7) **5.R : a7 Rc6 6.Rb8** și albul cîștigă.

Tot o formă de realizare a obiectivului de limitare a mobilității și periculozității pieselor adverse este înghesuirea acestora, aducerea și menținerea lor în poziții în care se blochează unele pe altele.

Din acest punct de vedere, în partida „filmată" anterior, mutarea negrului 3...d : e este o abatere de la obiectivul limitării (vezi d.65), deoarece calul alb stă prost la d2, împiedică și dama și nebunul să iasă în joc. Schimbîndu-și pionul pe cîmpul e4, negrul pierde un tempo (mută a doua oară cu aceeași figură), elimină singurul său pion avansat, cedînd astfel pentru totdeauna centrul albului și, în plus, scoate calul advers menționat dintr-o poziție înghesuită și-l plasează într-o poziție ideală, în plin centru ! În această variantă, în lumina celor de mai sus sîntem convinși că negrul trebuie să aleagă alt plan, bazat pe ideea menținerii pionului propriu din d5 și a calului alb la d2 cît mai mult posibil.

O altă formă indirectă de limitare a posibilităților adversarului este de a-i crea slăbiciuni și apoi de a le ataca. Piesele apărătoare vor avea mobilitatea redusă. Dar despre această formă vom da mai multe amănunte în ultima parte a manualului (vezi cap. 10).

Extinderea posibilităților neintegrabile de acțiune individuală și cooperare activă ale pieselor proprii. Aceste posibilități se iau în considerare abia după ce au fost formulate cerințele de joc corespunzătoare celorlalte obiective descrise pînă acum.

Piesele trebuie să coopereze armonios în primul rînd pentru a elimina sau a apăra activ slăbiciunile din poziția noastră, pentru a integra ori limita activ posibilitățile de acțiune și cooperare ale pieselor adverse și abia în al doilea rînd, și dacă se poate

Scanned with CamScanner

simultan, pentru extinderea posibilităților neintegrabile de acțiune individuală și cooperare activă ale pieselor proprii în vederea creării și atacului slăbiciunilor din poziția inamicului.

Cu alte cuvinte, pe primul plan stă preocuparea pentru asigurarea continuă a capacității de integrare sau de combatere a planurilor adverse, de apărare activă a poziției proprii. Mutările active, cu caracter ofensiv, trebuie să fie căutate mai întîi printre cele ce integrează sau zădărnicesc intențiile adversarului și (numai dacă acesta nu ne pune probleme deosebite) abia apoi printre mutările de „expansiune" poziționlă vizînd crearea și atacul slăbiciunilor din dispozitivul inamic.

Prima condiție ce trebuie să o îndeplinească o mutare ce își propune să servească acest obiectiv este să nu fie integrabil, adică să nu permită adversarului să găsească un plan activ pe care ea să nu-l deranjeze cu nimic, ba chiar să-l favorizeze ! Să cercetăm deci dacă mutarea nu creează cumva operatori foarte favorabili tocmai adversarului, pe baza cărora el să-și poată construi o ripostă dură.

În șah astăzi a devenit aproape mai greu și mai riscant să ataci decît să te aperi, deoarece adversarul pîndește să vadă ce slăbiciuni îți creezi singur sau îți poate crea el după ce te-ai avîntat cu piesele în atac, fiind gata oricînd să exploateze aceste slăbiciuni „pe contraatac".

Nu vom mai da și aci exemple de mutări ce păreau a servi obiectivul în discuție, dar care s-au dovedit integrabile deoarece apreciem că am dat suficiente cazuri de acest fel pînă acum. De asemenea nu vom insista deocamdată asupra manierei de joc, a metodelor ce se folosesc la așezarea pieselor pe poziții optime pentru luptă, dat fiind că aceste metode țin de „logistica" șahului, de care ne vom ocupa spre sfîrșitul acestei părți a manualului (vezi 9.2).

Crearea și atacul slăbiciunilor în poziția adversă. Dacă mutare de mutare am respectat obiectivele descrise pînă acum, atunci cu siguranță se vor ivi și pozițiile în care vom putea înfăptui acest obiectiv, vom găsi planul de creare a unor slăbiciuni importante în dispozitivul inamic și de exploatare a acestora pentru obținerea superiorității decisive. Și mutările ce serveso acestui obiectiv trebuie verificate dacă nu cumva sînt integrabile. De regulă, pentru ca ele să reușească, este necesară o atentă pregătire prealabilă. Sînt însă și cazuri în care ocazia de a efectua un atac se ivește pe neașteptate, grație unei mutări integrabile, unui plan advers greșit. Așa cum am mai arătat, trebuie să fim în permanență atenți

Scanned with CamScanner

să nu scăpăm o asemenea ocazie care ne este oferită cu atît mai rar, cu cît adversarul e mai tare. Detalii despre modul de pregătire a mutărilor pentru a asigura atingerea acestui obiectiv vom da tot în ultima parte a manualului (vezi cap. 10 și 11).

Obiectivele logistice au fost pe larg descrise în capitolul 4, motiv pentru care nu le vom discuta și aci. Iar aspectele logistice legate de elaborarea programului le vom expune în subcapitolul 9.2.

Scanned with CamScanner

ANALIZA POZIȚIEI

„Înțelegerea reprezintă stabilirea unor conexiuni între unități recunoscute ale naturii. Cu cît realizăm mai multe astfel de legături, cu atît înțelegem mai bine." (4. 304)

HANS SELYE

7.1. Gîndirea prealabilă a partidei

Șansele unui sistem de a-și atinge obiectivul sînt cu atît mai mari cu cît a fost mai bine organizat, gîndit în prealabil pentru aceasta. Un sistem cibernetic este capabil să-și realizeze pas cu pas finalitatea pentru care a fost proiectat, dar și să facă față cu bine acțiunilor perturbatoare la care mediul îl supune.

Tot așa, într-o partidă de șah — la forțe de joc egale — șansele cele mai mari de a cîștiga le are jucătorul care a „gîndit-o" cît mai mult și mai organizat *în prealabil*, astfel încît nici un incident survenit pe parcurs să nu-l poată surprinde nepregătit.

Îmi amintesc întotdeauna cu emoție de dramaticul zbor al navei cosmice Apollo — 13. Succesul duzinei de zboruri ce îl precedaseră demonstrase că acest tip de navă este bine pus la punct și după lansarea reușită părea că și de astă dată totul va decurge conform „programului stabilit". O explozie însă, urmată de avarierea unei surse de energie, a pus deodată în pericol viața celor trei cosmonauți aflați la bord. Pentru a-i salva, „subsistemul de conducere" generală a zborului (specialiștii de la sol împreună cu toată dotarea tehnică sofisticată cunoscută) a reușit să facă față acestei grave „acțiuni perturbatoare" neprevăzute. S-a decis rapid cum se pot reduce la minimum consumurile de energie și oxigen de la bordul navei și totodată întoarcerea urgentă a acesteia pe pămînt pe o nouă traiectorie, nu lipsită de unele riscuri, dar mai scurtă. După cum este cunoscut, cu foarte puțin timp înainte ca ultimele resurse de la bord să fie epuizate, cei trei cosmonauți au ajuns cu bine la sol. Desigur, nu e deloc ușor să calculezi de urgență diverse traiectorii de aterizare forțată din cosmos și să alegi dintre ele una, presat de timp, în condițiile de mai sus, dată fiind posibilitatea arderii în atmosferă a navei dacă unghiul de cădere este prea abrupt !

Scanned with CamScanner

Această performanță nu ar fi fost posibilă fără sprijinul unor computere puternice și al unor programatori și alți specialiști de excepție, pe scurt fără un „subsistem conducător" foarte bine organizat.

În context, ne punem atunci întrebarea : „Dacă o atît de complexă problemă a putut fi rezolvată ca mai sus, nu s-ar putea de asemenea ca în memoria unui foarte puternic ordinator să fie introdus un set de programe care să asigure întotdeauna victoria asupra unui jucător, oricît de tare ar fi el, în toate partidele de șah jucate cu acesta ? Cu alte cuvinte, se poate „gîndi în prealabil" un algoritm (o succesiune de instrucțiuni, de reguli de joc) astfel încît, indiferent ce mută adversarul, acesta să fie învins ?

După părerea noastră, cel puțin teoretic, acest lucru trebuie să fie posibil.

Dar omul, dotat cu o memorie și o capacitate de calcul inferioară calculatoarelor celor mai perfecționate, cît de mult poate „gîndi în prealabil", în mod organizat, sistemic o partidă de șah ?

Din cauza numărului imens de variante (aproximativ 30^{80}) nu e posibil a gîndi anticipat toate mutările. Atunci, în ce ar trebui să conste această „gîndire în prealabil" a partidei ? Poate fi stabilită dinainte o „traiectorie" a jocului considerată „normală" (sau „teoretică"), jucătorului nemairămînîndu-i altceva de făcut decît de a corecta „abaterile" de la aceasta (înregistrate ca urmare a mutărilor perturbatoare ale adversarului) sau, în cazuri excepționale, de a stabili chiar o „nouă traiectorie", o nouă strategie ? Și dacă *da* (ceea ce sperăm să demonstrăm în cartea de față), atunci la ce nivel trebuie oprită detalierea acestei strategii pentru a putea fi ușor însușită de orice jucător cu dotare și pregătire obișnuite ?

Desigur că NASA (National Aeronautics and Space Administration[1]) ar mai fi putut adăuga cîteva surse de energie suplimentară, de siguranță la bordul navei Apollo „pentru orice eventualitate". Dar cîte oare asemenea „dubluri de siguranță" ar mai fi trebuit adăugate în construcția navei pentru a preîntîmpina *toate* eventualitățile, toate perturbațiile posibile ? Și dacă aceste multe adaosuri s-ar fi efectuat, s-ar mai fi putut ridica Apollo de la sol ? Evident că nu. La bord s-a prevăzut numai un *strict necesar*, un *optimum* de dotare.

Tot așa, jucătorul de șah „ia cu el" (include în sistem) la masa de joc numai un optimum de gîndire prealabilă, pentru restul situațiilor neprevăzute bizuindu-se pe organizarea gîndirii ca subsistem conducător. Nu ar fi „rentabilă" o gîndire prealabilă prea detaliată.

---

[1] Administrația națională pentru problemele aeronauticii și cercetarea spațiului cosmic — Washington, S.U.A.

Scanned with CamScanner

Considerăm că pentru a obține rezultate superioare în joc e suficientă o gîndire prealabilă a partidei compusă din :

— un repertoriu de deschideri limitat, dar care totuși să permită ca indiferent ce mută adversarul să se poată intra (fie direct, fie indirect, prin intervertire de mutări sau trecere de la o deschidere la alta) într-una dintre pozițiile cunoscute (bine studiate doar pînă la momentul terminării mobilizării pieselor ; dincolo de acest moment se mai reținem doar cîteva „schițe de plan" posibile) ;

— pentru fiecare deschidere — principalele planuri strategice și unele manevre tactice tipice de realizare a acestora ;

— obiectivele generale (prezentate în cap. 6) împreună cu modul de urmărire și realizare a lor în fiecare fază a partidei ;

— finalurile tipice, simple și complexe, pentru a se putea forța la nevoie trecerea într-unul dintre ele ;

— concepția sistemică a partidei de șah, singura în stare să lege logic suficient de clar toate aceste cunoștințe într-un tot care să fie „mai mult și altceva decît suma lor".

Atît ! Aceste cunoștințe sînt necesare și suficiente pentru a conduce partida după metoda cibernetică. „Traiectoria" prestabilită a partidei ca sistem va trece prin cele 5 momente-cheie iar menținerea ei se va face „orientîndu-ne" după obiectivele generale, fazice, tactice și logistice (vezi fig. 18) a căror respectare o asigură. Împotrivirea adversarului, ca și erorile noastre, provoacă abateri de la traiectoria cerută de obiective, de gîndirea prealabilă. Aceste abateri, prin cele două circuite de reglare ale conducerii, se transformă în tot atîtea corecții astfel încît „traiectoria" reală va oscila de o parte și de alta a celei prestabilite, nedepărtîndu-se de aceasta decît dacă scăpăm partida de sub control (dacă nu respectăm obiectivele generale mutare cu mutare).

7.2. Analiza tactică și analiza strategică

„Cine dorește să devină șahist de înaltă clasă trebuie să se perfecționeze în domeniul analizei" — afirmă fostul campion mondial și fondatorul școlii de șah sovietice Mihail Botvinnik. (32, 21)

Într-adevăr, analiza este prima etapă în procesul conducător și de felul în care este efectuată depinde în cea mai mare măsură calitatea deciziilor luate.

În concepție sistemică *rolul analizei poziției este de a stabili abaterile* de la jocul corespunzător obiectivelor generale atît din poziția noastră (pentru a le elimina), cît și din cea adversă (pentru a le valorifica), *precum și premisele de exploatare a acestor abateri.*

Scanned with CamScanner

Abaterile exploatabile pe termen scurt (cîteva mutări) sînt *abateri tactice*, iar cele exploatabile pe termen lung sînt *abateri strategice*. Depistarea abaterilor se face prin modulul de *analiză tactică* și respectiv cel de *analiză strategică*.

La stabilirea abaterilor un rol important îl au indicatorii (vezi fig. 17) cu care, în parte, se confundă (slăbiciunile, cîmpurile de cuplare). Conform definiției date mai sus, abaterile rezultă din compararea poziției reale cu cea ideală (care ar fi putut fi realizată cu respectarea sută la sută a obiectivelor generale).

Abaterile sînt descrise mai complex decît indicatorii și sînt prezentate modulelor de decizie (de reglare tactică și de dirijare strategică) sub o formă care să sugereze deciziile corecte de luat. Abaterile sînt deci rezultatul analizei și reinterpretării indicatorilor și a altor informații culese din poziție din punct de vedere al utilității lor imediate pentru stabilirea planurilor sau planului de joc.

Indicatorii și informațiile prelucrate de modulele de analiză sînt culese nu numai din poziția la momentul respectiv, ci și din evoluțiile posibile ale acesteia pe cît mai multe mutări posibile înainte. Analiza lucrează deci *anticipativ*, fie că este tactică sau strategică ; ea caută să surprindă procesul condus în contextul influențelor la care este și va putea fi supus în evoluția lui. Este deci o *analiză dinamică*, nu statică.

Abaterea poate fi definită ca *un aspect al poziției* (simplu sau complex, existent sau posibil în următoarele mutări) *care contravine unuia dintre obiectivele generale* (tactice, strategice-fazice sau logistice) *sau obiectivelor particulare urmărite prin planul de joc.*

Măsurarea abaterilor de la obiectivele generale se face pe baza unor *criterii de evaluare a performanțelor* (vezi fig. 19) a căror semnificație cititorul o cunoaște deja din textul parcurs pînă acum.

Cînd apare un plan de joc se face și analiza abaterilor poziției existente de la poziția ce ar permite realizarea lui. Această analiză suplimentară folosește părții elaboratoare la stabilirea programului de aplicare a acelui plan, iar părții adverse pentru a agrava abaterile constatate și a le exploata apoi în favoarea ei.

Planul de joc, precum și programul lui de aplicare pe cît posibil nu trebuie să includă mutări care aduc în poziție, chiar și numai pentru moment, abateri importante de la obiectivele generale (cum sînt de pildă pierderile de tempo), deoarece în acest caz riscă să fie integrat de adversar. Așa cum am mai menționat, decît cu un plan incorect, integrabil, mai bine fără. Cînd nu găsim un plan promițător, neintegrabil, este recomandabil să jucăm „la realizarea obiectivelor generale". Această perioadă de joc fără plan este

Scanned with CamScanner

Tipul de obiectiv		Obiectivul	Criterii de evaluare a performanței
Obiective tactice		Întărirea și apărarea poziției proprii	Gravitatea și numărul slăbiciunilor poziției proprii. Periculozitatea și numărul pieselor adverse atacatoare
		Integrarea ori limitarea posibilităților de acțiune individuală și de cooperare ale pieselor adverse	Periculozitatea și numărul operatorilor neintegrabili ai pieselor adverse. Periculozitatea și numărul cooperărilor neintegrabile ale pieselor adverse
		Extinderea posibilităților neintegrabile de acțiune individuală și de cooperare ale pieselor proprii	Periculozitatea și numărul operatorilor neintegrabili ai pieselor proprii. Periculozitatea și numărul cooperărilor neintegrabile ale pieselor proprii.
		Slăbirea și atacul poziției adverse	Gravitatea și numărul slăbiciunilor poziției adverse, posibilitatea cuplării lor. Periculozitatea și numărul pieselor proprii atacatoare.
Obiective strategice	logistice	Utilizarea optimă a timpului de pregătire	Numărul de mutări active efectuate pe baza pregătirii prealabile a partidei.
		Utilizarea optimă a timpului de gîndire	Rezerva de timp de gîndire neconsumat. Numărul de mutări active raportat la timpul consumat
		Utilizarea optimă a rezervei de tempo	Numărul de tempo cheltuiți cu folos și materializați în poziția pieselor rămase în joc.
		Utilizarea optimă a spațiului	Numărul de operatori favorabili la dispoziția pieselor proprii comparativ cu cei ai adversarului.
		Utilizarea optimă a materialului	Numărul pieselor ce provoacă slăbiciuni adverse sau se află în colaborări utile proprii.
		Realizarea planului ales	Sînt sau se pot crea condițiile logistice necesare realizării ?
	fazice	Mobilizarea armonioasă a resurselor	Numărul de piese în cooperare pentru realizarea obiectivului fazic respectiv în poziția proprie
		Preluarea inițiativei	Numărul de mutări capabile „a forța mîna" adversarului. Numărul de cooperări proprii
		Obținerea superiorității potențiale	Numărul de operatori favorabili unor cooperări imediate pentru atac eficace.
		Realizarea superiorității efective	Avantajele proprii față de care adversarul nu are compensații suficiente pentru a mai opune o rezistență reală.
		Valorificarea avantajului decisiv	Avantajele proprii suficiente pentru a obține victoria

Fig. 19 Exemple de criterii de evaluare a performanțelor în îndeplinirea obiectivelor generale în partida de șah.

Scanned with CamScanner

bine însă să fie cît mai scurtă, deoarece altfel riscăm ca adversarul să ne-o ia înainte cu găsirea unui plan bun, ceea ce i-ar permite să preia inițiativa ! Sînt totuși și partide în care ambii combatanți joacă perfect „la obiective", poziția se menține permanent egală, se produc simplificări, nu apar planuri aplicabile și atunci se cade de acord asupra remizei.

De cele mai multe ori însă, mai ales în partidele dintre marii maeștri, primul plan apare pînă la mutarea a 10-a și este adesea rodul unei pregătiri minuțioase „de acasă" a variantei respective. Cu toată pregătirea lor aparte, și aceste planuri pot crea abateri și nu rare au fost cazurile în care au putut fi răsturnate la masa de joc, bineînțeles cu un consum mai mare de timp de gîndire ca de obicei. Abaterile sînt foarte greu de evitat mai ales atunci cînd nu se cunosc bine obiectivele generale, cînd în general jucătorul nu are o metodă de joc eficace. Așa cum fiecare mutare aduce și operatori defavorabili, tot așa, fără voia noastră aproape fiecare plan aduce și abateri, unele putînd fi exploatate de adversar. Dacă însă avem o metodă bună de elaborare a planului, atunci abaterile inerente sînt fie de mică importanță față de aportul adus de acel plan la înfăptuirea obiectivelor generale și particulare, fie sînt neintegrabile într-un plan bun advers deoarece inamicul nu are timp sau piese disponibile, acestea trebuind să „țină piept" mai întîi inițiativei noastre.

Analiza strategică trebuie să ne arate cu precizie în ce fază a partidei ne găsim, cum se respectă de ambele părți obiectivele specifice acelei faze, dacă s-au „copt" condițiile pentru a forța trecerea în faza următoare, dacă există planuri de joc și ce abateri aduc, precum și ce premise de exploatare a acestor abateri sînt. Tot analizei strategice îi revine și sarcina de a elabora indicatorii de stare ai întregului sistem (ai partidei de șah — vezi fig. 17), adică informațiile de apreciere generală a situației ce însoțesc pozițiile la ieșire. Aceste informații servesc la autocontrolul sau controlul din afară asupra modului cum este aplicată metoda, sau la decizii de ordin foarte general, ca de pildă la acceptarea sau refuzul unei propuneri de remiză, la cedarea partidei, la stabilirea unei linii particulare de joc în funcție de rezultatele anticipate sau de moment ale echipei, de situația personală în concurs etc.

Analiza tactică, prin informațiile-perechi furnizate (abateri și premise) trebuie să ne inspire manevrele cerute fie de realizarea unui plan strategic (ca de exemplu forțarea trecerii în faza următoare), fie tactic (de obținere rapidă a unui avantaj decisiv, de apărare etc.). La intrare ea folosește informații și indicatori tactici care însă după prelucrări specifice pot duce și la eviden-

Scanned with CamScanner

ţierea unor abateri strategice. De exemplu, absenţa sau un număr prea mic de operatori tactici favorabili denotă o abatere de la obiectivul strategic „mobilizarea resurselor".

În cele ce urmează vom încerca să exemplificăm cum considerăm noi că ar trebui să decurgă analiza tactică şi cea strategică, accentuînd aci pe ultima, deoarece maniera de desfăşurare a primeia a rezultat în mare măsură din indicatorii notaţi sub diagramele „filmului" prezentat în capitolul 5, film la care ne vom referi şi în continuare.

Deşi pare ciudat, în partidele dintre marii maeştri analiza poziţiei începe înainte de prima mutare, încă din faza de alegere a repertoriului de deschideri. Datorită ei sînt respinse variantele care contravin unor obiective generale.

În exemplul nostru (partida Karpov-Hübner, Tilburg 1982) negrul a ales o variantă care nu ni se pare prea promiţătoare pentru el datorită întîrzierii în dezvoltare şi pierderii de spaţiu pe care o înregistrează, abătîndu-se astfel de la început de la obiectivul „mobilizarea resurselor" (vezi 5.3 — „filmul"). Astfel, după **1.e4 c6 2.d4 d5** cu **3.Cd2** albul propune un schimb (avantajos lui) de pioni pe cîmpul e4, schimb acceptat de negru; prin **3...d : e** (vezi d. 65) acesta cedează centrul, pierde un tempo şi îmbunătăţeşte poziţia calului alb (la d2 acesta stînjenea dezvoltarea flancului damei). Prin acest schimb deci negrul se abate de la recomandările obiectivului fazic „mobilizarea armonioasă a pieselor" (calul alb trebuia lăsat să stînjenească în continuare vecinele sale), precum şi de la obiective logistice (pierde spaţiu şi un tempo) şi tactice (nu îşi întăreşte cu nimic poziţia, ci dimpotrivă, cedînd centrul şi-o slăbeşte căci în continuare va fi înghesuit, presat de piesele albe). Mai indicat era poate 3...g7 urmat de 4...Ng7 şi eventual de 5...Cf6 amînînd dezvoltarea nebunului din c8 pînă cînd se va ivi un prilej favorabil de a decide amplasarea lui (de exemplu la 4.Cf3 merge 4...Ng4 şi nebunul „rău" este gata de a fi schimbat pe un cal activ). Refuzul negrului de a schimba pionii pe e4 ar fi creat albului unele probleme legate de continuarea dezvoltării armonioase şi de apărarea pionului din e4. Dacă după 3...g7 albul ar fi fost cel care schimbă (4.e : d c : d), aceasta ar fi fost numai în favoarea negrului deoarece pionul d5 ia calului alb stînjenitor din d2 ambele cîmpuri bune de dezvoltare (c4 şi e4) şi egalează în lupta pentru centru.

După **4.C : e4 Nf5 5.Cg3 Ng6** (vezi d. 67), la g6 nebunul „rău" nu stă mult mai bine ca la c8 deoarece este expus atacului pieselor albe, fapt ce-l va determina pe negru să piardă noi tempouri pentru apărarea lui ; **6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.h5 Nh7** (vezi d. 70). Iar acum,

Scanned with CamScanner

după ce negrul a acceptat să plătească atît de scump (cu 4 tempouri) poziția la h7 a nebunului, acesta va trebui să mai piardă un tempo pentru a se elimina „singur" din luptă schimbîndu-se pe un nebun advers aflat abia la prima mutare, deci pentru care nu s-a cheltuit decît un singur tempo : **9.Nd3 N : d3 10.D : d3 Cgf6** (vezi d. 72).

„Bilanțul" după primele zece mutări este net defavorabil negrului : el are două tempouri în minus într-o poziție deschisă în centru și nu are operatori de atac decît de la o singură piesă (Cf6), restul pieselor mutate ocupînd poziții pasive, nearmonizate, lipsite de cooperare. Cele două tempouri pierdute de negru sînt rezultatul încălcării pe de o parte de patru ori a regulii logistice „Nu muta de mai multe ori cu aceeași piesă în deschidere" ce derivă din obiectivul „Mobilizarea armonioasă a resurselor" (3...d : e, 5...Ng6, 8...Nh7, 9...N : d3) față de numai trei încălcări ale albului (4.C : e4, 5.Cg3 și 8.h5), iar pe de altă parte o dată a regulii „Evită mutările pur defensive" (6...h6). În plus albul are toate cele 5 piese dezvoltate pe poziții active, în „armonie", ceea ce conferă poziției sale în ansamblu un mare număr de operatori favorabili și în consecință multe posibilități de cooperare. Raportul de piese active este de 5 : 1 în favoarea albului ! (vezi d. 72).

În următoarele mutări albul își termină mobilizarea și începe lupta pentru preluarea inițiativei, în timp ce negrul abia reușește să-și pună regele la adăpost : **11.Nf4 e6** (Era mai activ 11...Da5 care crea două slăbiciuni albului : Pa2 și Ph5 și-i întrerupea acestuia șirul mutărilor de dezvoltare optimă) **12.0-0-0** (Albul alege rocada mare care activează imediat un turn pe coloana „d" pe care are un pion neblocat ce trebuie susținut, lăsînd totodată turnul din h1 să coopereze cu piesele dezvoltate pe flancul regelui și în special să apere pionul din h5 care presează puternic pe acest flanc) **12...Ne7 13.Ce5 0-0** (vezi d. 75).

Analiza poziției la care s-a ajuns arată că efectuînd rocada mică negrul intenționează să contraatace pe flancul damei unde se află regele advers, atac ce trebuie să înceapă evident cu deschiderea coloanelor pe acest flanc, deci cu mutarea 14...c5. Planul acesta însă este ușor de descoperit și albul și-a propus să-l integreze. Pentru aceasta, mai întîi trebuie să fie evidențiate abaterile planului menționat. Analiza arată că principala abatere provocată de mutarea 14...c5 este slăbirea cîmpului d5 care, fiind un cîmp central, ar fi de dorit să fie ocupat de alb profitînd de această slăbire. Ocuparea s-ar putea face cu pionul de la d4 susținut — ca înlocuitor — de „vecinul" său de pe coloana „c". Ca operațiunea să reușească trebuie adus „înlocuitorul" la c4 înainte

Scanned with CamScanner

ca negrul să joace ...c5. Astfel, abaterea analizată a sugerat albului mutarea **14.c4 !** care inaugurează amplul plan de integrare ce a urmat. Într-adevăr, acum **14...c5 ?** nu mai este indicată deoarece în primul rînd nu-și mai poate atinge scopul (nu mai provoacă deschiderea coloanei „c") iar în al doilea rînd permite înaintarea **15.d5 !** oferind pentru aceasta și tempoul necesar (cel cheltuit în van de negru cu mutarea anterioară).

După **14.c4 !** negrul nu și-a schimbat planul sau programul, cum era indicat să o facă, probabil pentru că în varianta ce s-a jucat **15...C : e5 16.N : e5** el a văzut continuarea **16...Cg4 ? !** (vezi d. 78) prin care, atacînd simultan două „slăbiciuni" ale adversarului (Ne5 și Pf2), spera să preia inițiativa și să egaleze. Albul însă a gîndit varianta mai departe observînd că și acest plan tactic de cuplare a negrului poate fi integrat, motiv pentru care nu a luat măsuri pentru a-l împiedica, nu a evitat această variantă ! Integrarea s-a făcut tot pe baza unei abateri : negrul își creează la g4 o slăbiciune care poate fi cuplată avantajos cu alta mai „veche" (Pe6). Aceasta permite albului ca printr-un spectaculos sacrificiu de nebun pe doi pioni din „garda" regelui advers să preia inițiativa și, cu un joc extrem de precis, să o păstreze și să o utilizeze pînă la victorie.

Mutările ce au urmat sînt majoritatea aproape forțate : **17.N : g7 ! ! R : g7 18.De2 ! Ng5 + 19.Rb1 Cf6 20.d : e Dc8 21.e7 Te8 22.Td6 ! Dg4 ?** (vezi d. 84). S-a ajuns din nou la un moment crucial, în care pe cît de precis a calculat albul pe atît de imprecis a jucat negrul. Într-adevăr, dacă acum Karpov nu para amenințarea 22...De6 ! negrul putea egala sau chiar întoarce în favoarea sa situația ! Iată cît e de „subțire" puntea care duce spre victorie în partidele dintre marii maeștri ! Hübner însă, cu 22...Dg4 ? nu face decît să ofere un nou tempo prețios albului pentru a juca 23.De5 mărindu-și din nou presiunea. Cu ultima sa mutare negrul realizează mai multe abateri, dintre care menționăm : (1) efectuarea unei mutări integrabile (încalcă obiectivul „Extinderea acțiunii și cooperărilor *neintegrabile*") și (2) nemobilizarea tuturor resurselor necesare, cu referire la turnul din a8 care nu participă eficient la luptă (încalcă obiectivul „mobilizării"). Mai promițător pentru negru ar fi fost 22...a5, de exemplu 23.De5 Ta6 și albul ar fi avut mai multe probleme de rezolvat decît în varianta survenită în partidă.

După **23.De5 Rg8 24.Te1 !** (Anticipează și integrează iarăși următoarea mutare a negrului !) **24...Cd7 ?** Negrul se abate din nou de la obiectivele generale ; își slăbește singur poziția, creînd o slăbiciune exploatabilă prin cuplare pe d7 și execută o mutare

Scanned with CamScanner

Felul obiectivelor	Denumirea obiectivului / Mutarea	1. e4 c6	2. d4 d5	3. Cd2 d:e4	4. C:e4 Nf5	5. Cg3 Ng6	6. h4 h6	7. Cf3 Cd7	8. h5 Nh7	9. Nd3 N:d3	10. D:d3 C16	11. Nf4 e6	12. 0-0-0 Ne7	13. Ce5 00	14. c4! c5	15. d5! C:e5	16. N:e5 Cg4?	17. N:g7!! R:g7	18. De2! Ng5+	19. Rb1 C16	20. d:e6 Dc8	21. e7 Te8	22. Td6! Dg4	23. De5 Rg8	24. Te1! Cd7?	25. T:d7!! D:d7	26. Cf5 f6	27. Dd5+! D:d5	28. c:d5 Nf6	29. g3 Nc7	30. Rc2 b5	31. Ch6+ Rh7	32. Cf5 Tg8	33. d6! No5	34. Te6 Tg5	35. T:f6 T:h5	36. d7 Th2	37. Ce3 (1-0)
Tactice	Crearea şi atacul slăbiciunilor în poziţia adversă											•	•			○	○	○		○	○	○	•	○	○	○	○	○	○		○			○				
	Extinderea posibilităţilor neintegrabile de acţiune individuală şi cooperare ale pieselor proprii			○	○	○	●		○	○		○			○	○	○	○		○	○		○		○	○	○	○		○		○		○	○		○	
	Integrarea ori limitarea activă a posibilităţilor de acţiune individuală şi cooperare ale p. adv.			○	○	○	●		○	○		○	○		○	○	○	○		●	○		○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○
	Evitarea, eliminarea sau apărarea activă a slăbiciunilor din poziţia proprie				○	○						○			○	○	○	○		●	●		○		○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○
Logistice	Utilizarea optimă a timpului de pregătire (a metodei în general)			○	○	○				●		○	○		○	○	○	○			○		○		○	●	○	○		○		○	○	○	○	○	●
	Utilizarea optimă a timpului de gîndire			○	○	○	○			●	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○		○		○	○	○	○	○	○
	Utilizarea optimă a rezervei de tempo			●		○	○			○	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○		●		○	○	○	○	○	○
	Utilizarea optimă a rezervei de spaţiu			○		○	○	○		○	○	○	○			○	○	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○		●		○	○	○	○	○	○
	Utilizarea optimă a materialului			●		○	○			○	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○		○	○	○	○	○	○		○		○	○	○	○	○	○
Strategice fazice	Valorificarea avantajului																																					
	Realizarea superiorităţii efective																																					
	Obţinerea superiorităţii poziţionale potenţiale																																					
	Preluarea iniţiativei														○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Mobilizarea armonioasă a resurselor proprii şi împiedecarea dezvoltării eficiente a p. adv	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○			○	○	○	○		○	○		○	●	○	○	○	○	○	○		○		○	○	○	○	○

Fig. 20 Abaterile negrului de la obiectivele generale în partida Karpov - Hübner, Tilburg 1982
(Exemplu didactic, fără pretenţii în ceea ce priveşte precizia aprecierii mutărilor)

Scanned with CamScanner

integrabilă. Aceste abateri sînt prompt utilizate de alb pentru a-și crea un avantaj decisiv (vezi d. 86) : **25.T : d7 ! ! D : d7 26.Cf5 f6 27.Dd5+ ! ! D : d5 28.c : d Nf4** (vezi d. 90) și s-a ajuns, practic, într-un final cîștigat forțat de alb datorită celor doi pioni liberi centrali și avansați, precum și poziției inactive și lipsite de cooperări a pieselor adverse, fapt pentru care încheiem aci analiza.

Avînd numai un scop didactic, această analiză nu este, desigur, exhaustivă. O încercare de a evidenția sintetic, grafic majoritatea abaterilor întîlnite în jocul negrului în partida la care ne-am referit este prezentată în fig. 20.

Nu am analizat și abaterile din jocul albului, deoarece din desfășurarea partidei se vede clar că acestea, chiar dacă au existat, au fost în număr redus și de atît de mică importanță, încît negrul — cu toată recunoscuta sa excepțională forță de joc — nu le-a putut folosi la elaborarea unor planuri eficace, poziția sa înrăutățindu-se progresiv de la prima pînă la ultima mutare.

Subliniem în încheierea acestui capitol importanța ideii de la finele definiției rolului analizei : *cuplarea abaterilor constatate cu premisele de utilizare a lor*. Această caracteristică își pune amprenta atît asupra intrărilor, cît și asupra ieșirilor în și din modulele de analiză. Am văzut, de exemplu, la intrare, că indicatorii sînt „captați" în următoarea structură (vezi 5.2) : slăbiciuni adverse — premise proprii (OPp, MFp, MCp) și slăbiciuni proprii — premise adverse (OPa, MFa, MCa). Tot așa, la ieșire, fiecare abatere a „livrată" modulului de decizie, corespunzător „ambalată" împreună cu premisele de folosire a ei la elaborarea planului, și anume :

— abaterile adversarului — împreună cu premisele (favorabile și defavorabile) de exploatare a lor, pentru a-l ataca ;

— abaterile proprii — împreună cu premisele „pro" și „contra" eliminării sau compensării lor, pentru a ne apăra.

De observat că grupările : *slăbiciune + piesă atacatoare, abatere + premise de exploatare* stau de la început chiar la baza definițiilor date *slăbiciunii* și respectiv *abaterii*. Aceste grupări înlesnesc totodată mult elaborarea planului de joc datorită puterii lor mari de a sugera ceea ce trebuie făcut în continuare, atît în atac, cît și în apărare. Astfel, așa cum nu ne vom ocupa în planul elaborat de slăbiciunile potențiale pentru care adversarul nu are piesă atacatoare, tot așa nu vom lua în considerare la elaborarea planului abaterile pentru care nu vedem premise de exploatare.

Scanned with CamScanner

ELABORAREA PLANULUI

„Rezolvarea problemelor complexe implică aplicarea analizei de sistem pentru a putea fi utilizată știința deciziilor în cadrul structurilor de dirijare și gestiune a acțiunilor." (33, 11)

M. C. DEMETRESCU

8.1. Ciclul celor șase etape de rezolvare a problemei elaborării planului

În descrierea subsistemului conducător al partidei de șah ajungem acum la modulele-cheie : cel de dirijare și cel de reglare, în termeni șahiști (1) cel de *elaborare a planului strategic* și (2) cel de *elaborare a planului tactic.*

Aceste module sînt însărcinate cu funcția cea mai complexă din sistem : *luarea deciziilor* strategice și tactice necesare pentru rezolvarea problemelor de conducere a partidei spre evoluția dorită.

Procesul de luare a deciziilor cuprinde mai multe faze diferit formulate de la domeniu la domeniu, în funcție de specificul problemelor rezolvate.

Pentru rezolvarea problemelor de complexitate relativ mare cu care se confruntă jucătorul de șah, am preluat din literatura conducerii științifice (33, 277) formularea fazelor care ni se pare a fi cea mai potrivită specificului acestor probleme, și anume :

1) identificarea problemei centrale ;
2) enunțul problemei sub forma unor obiective ;
3) determinarea premiselor pentru rezolvarea problemei ;
4) generarea variantelor de acțiune ;
5) compararea variantelor și alegerea unei acțiuni ;
6) implementarea soluției alese.

La începutul manualului (vezi 1.1), problema centrală o formulasem sub forma întrebării : *„Cum trebuie organizată gîndirea șahistului astfel încît să poată utiliza optim toate resursele în vederea realizării superiorității potențiale cît mai devreme posibil ?"*

Ceva mai tîrziu (vezi 2.1), cercetarea întreprinsă pînă atunci ne-a permis să dăm un prim și sintetic răspuns acestei întrebări : *„După un model de sistem cibernetic"*. Am construit apoi acest model (vezi fig. 10) și, pe baza lui, încercînd să reașezăm întreaga

Scanned with CamScanner

teorie a șahului într-o concepție unitară, integratoare, a trebuit să regîndim anumite aspecte, să introducem concepte noi sau noi semnificații ale unor concepte mai vechi etc.

Pentru prima etapă din ciclul de rezolvare a problemelor la nivel de modul de dirijare și de modul de reglare. este necesară acum o nouă formulare a problemei, care de această dată este *problema elaborării planului*, fie el strategic sau tactic.

Această problemă este derivată din problema centrală pusă la începutul manualului și reamintită mai sus. Prin rezolvarea problemei elaborării planului continuăm, de fapt, așa cum ne-am propus, studiul partidei de șah ca sistem și totodată continuăm să lucrăm și la rezolvarea problemei de ansamblu, de nivel superior, a organizării științifice, sistemice a gîndirii șahistului (vezi 1.1).

Utilizînd conceptele noi introduse pînă acum, problema elaborării planului poate fi formulată astfel : *„Cum trebuie să se desfășoare procesul de decizie în modulele de elaborare a planului astfel încît mutarea aleasă să fie de fiecare dată activă și să reprezinte concretizarea unui plan general sau particular de joc, iar în urma iterării acestui proces să se asigure realizarea superiorității decisive, cu toată împotrivirea înverșunată a adversarului ?“*

Dată fiind concretețea și complexitatea ei, pe de o parte, iar pe de alta limbajul specializat, sistemic, astfel pusă, problema centrală a elaborării planului va necesita pentru rezolvare *utilizarea întregului ansamblu de cunoștințe expus anterior.*

Cea de a doua etapă a rezolvării — enunțul problemei sub formă de *obiective* — o putem considera de asemenea realizată datorită capitolului 6 în care am descris obiectivele generale. Dacă acestea sînt urmărite permanent și sînt corect înfăptuite cu fiecare mutare, se asigură astfel rezolvarea problemei elaborării planului.

Etapa a treia — *determinarea premiselor* — include cele discutate în capitolul anterior, dedicat analizei poziției. Am văzut acolo că pentru a evidenția condițiile în care va fi rezolvată problema alegerii mutării de jucat, se analizează structurat situația actuală, se compară cu situația dorită pentru prezent sau pentru viitor obținîndu-se diferențele (abaterile), se cercetează ce favorizează și ce defavorizează exploatarea sau eliminarea abaterilor, se anticipează pe cît posibil desfășurarea evenimentelor etc.

Elaborarea propriu-zisă a planului va include două din etapele ce au mai rămas nerezolvate, și anume a patra și a cincea — respectiv *generarea variantelor și alegerea alternativei de jucat* — urmînd ca apoi, în capitolul 9, destinat studiului elaborării programului, să analizăm etapa a șasea — *implementarea soluției alese.*

Scanned with CamScanner

8.2. Generarea și ierarhizarea alternativelor de plan

Aceste etape sînt compuse din mai multe prelucrări, reprezentate schematic în fig. 21.

Pe baza grupărilor „abatere-premise" furnizate de modulele de analiză respective, precum și a obiectivelor generale memorate, modulele de elaborare a planurilor generează mai întîi alternative de plan, fiecare după specificul său : unul alternative strategice, altul tactice.

Generarea se face pe baza obiectivelor generale și începînd cu alternativele cele mai active posibile (vezi fig. 22). Cunoscîndu-se faza în care se află partida în momentul respectiv, se caută mai întîi variantele de plan care ar putea servi obiectivul general corespunzător acestei faze (obiectivul fazic, vezi fig. 18).

Aceste variante se testează apoi din punct de vedere al eficacității lor, al măsurii în care servesc într-adevăr obiectivele generale și rezolvă toate problemele poziției. Urmează testarea lor strategică și tactică, verificînd dacă nu cumva creează abateri grave de la unele obiective generale sau particulare (specifice poziției).

Avînd în vedere că dintre toate alternativele generate numai una singură va fi adoptată ca plan, această primă testare nu va fi prea amănunțită pentru a nu pierde mult timp cu alternativele care nu se vor juca. Din același motiv numărul acestor alternative, în funcție de faza și caracterul poziției (deschis sau închis), nu trebuie să fie prea mare.

Alternativele ce au trecut cu bine de testarea (validarea) prealabilă sînt apoi comparate între ele în vederea ierarhizării lor ca valoare și a desemnării celei ce va deveni planul de joc de aplicat. Un criteriu de comparare ideal ar fi suma unor coeficienți acordați fiecărei alternative în funcție de gradul în care aceasta servește obiectivele generale și evită abaterile de la ele. În timpul jocului însă, practic, aprecierea alternativelor se face mult mai sumar, dar pe același principiu : se compară între ele pozițiile ce ar rezulta după jucarea alternativelor respective, apreciindu-se valoarea lor relativă prin evaluarea separată a unor criterii destul de eficace (numărul, natura și gravitatea slăbiciunilor, piese active, mobilitatea și periculozitatea pieselor, capacitatea de cooperare a acestora, avantajul de spațiu, de timp, de material, perspectivele etc.), criterii ce pot fi exprimate sintetic prin următoarele concepte : *indicatori, abateri, premise* (vezi fig. 19).

Măiestria, forța de joc a șahistului depind în mare măsură de capacitatea lui de a evalua rapid și corect consecințele anticipate ale alternativelor de plan. Iar această capacitate depinde la rîndul

Scanned with CamScanner

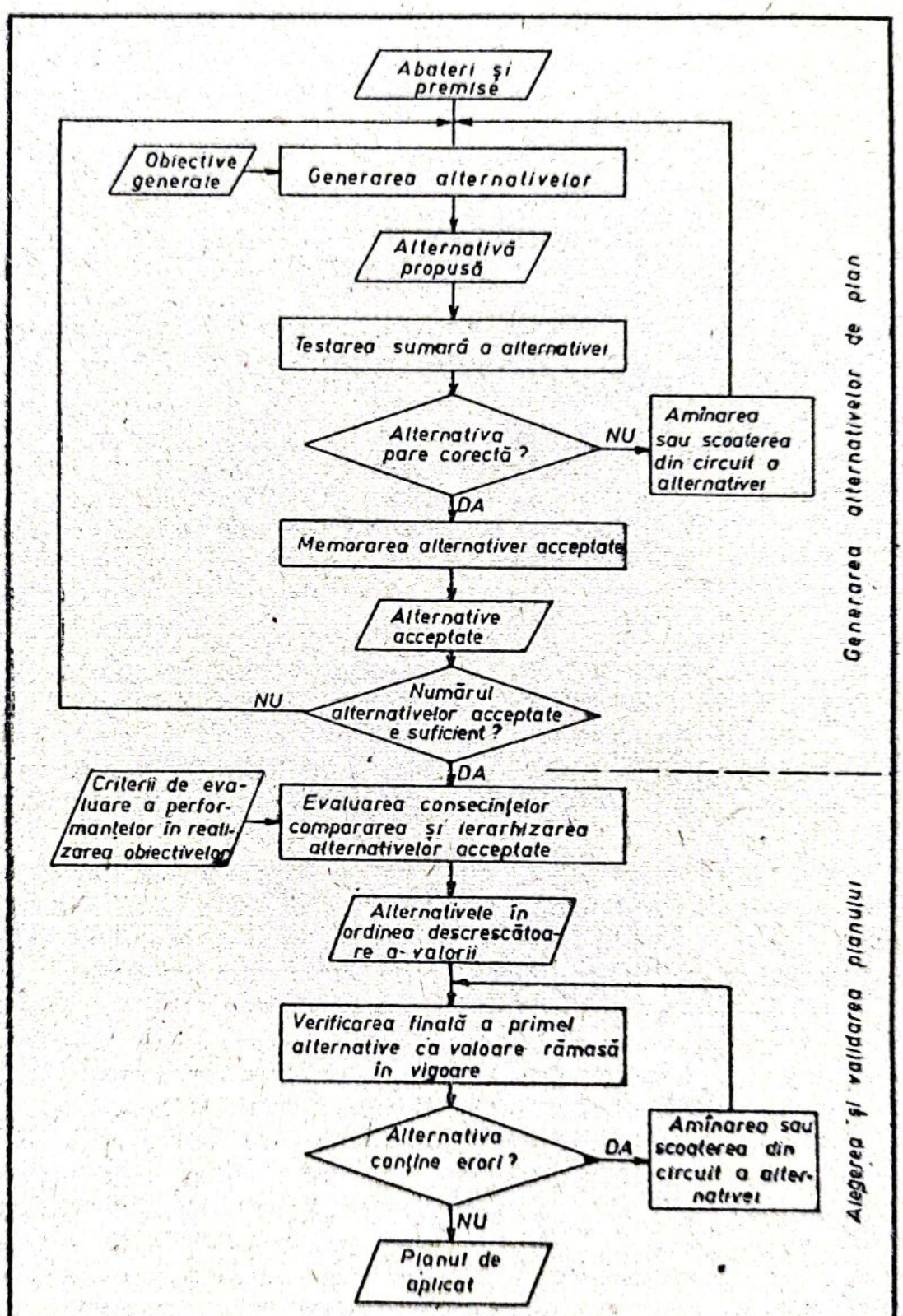


Fig 21 Schemă logică a elaborării planului de joc în partida de şah

Scanned with CamScanner

Tipul mutării	Ordinea generării	Tipul alternativei de plan (mutării)	Abateri şi premise corespunzătoare	Obiective generale tactice urmărite	Întrebări ajutătoare -
Mutare de plan	1	de atac pur	Adversarul are sau îi putem crea forţat abateri (slăbiciuni) exploatabile mai mari ca ale noastre	Slăbirea şi atacul poziţiei adverse. Extinderea cooperărilor pieselor proprii în atac. Integrarea ori limitarea cooperării pieselor adverse aflate în apărare	Ce slăbiciune ne atacă adversarul? Are ei sau îi putem crea şi exploata imediat o slăbiciune mai mare? Ce mutări cu tempo sau intermediare, ce proceduri tipice putem folosi pentru aceasta?
	2	de atac combinat cu apărare	Adversarul are abateri (slăbiciuni) exploatabile mai puţin importante sau egale cu ale noastre	Slăbirea şi atacul poziţiei adverse. Extinderea cooperărilor pieselor proprii. Integrarea ori limitarea cooperărilor adverse. Întărirea sau apărarea poz. proprii	Ce slăbiciuni am putea crea şi eventual ataca şi noi la adversar? Care dintre acestea le putem crea sau ataca odată cu apărarea? Care este modalitatea de apărare cea mai activă?
	3	de apărare pură	Adversarul nu are abateri (slăbiciuni) exploatabile imediat ca noi	Extinderea cooperărilor pieselor proprii în apărare. Integrarea ori limitarea cooperării pieselor atacatoare adverse. Întărirea sau apărarea poziţiei proprii	Care este alternativa care pe lîngă apărare realizează în măsura cea mai mare şi cerinţe impuse de obiectivele generale? Există posibilitatea abandonării sau eliminării slăbiciunilor proprii în loc de a le apăra?
Mutare pregătitoare (logistică)	4	de pregătire atac	Avem perspective mai bune de atac şi adversarul nu ne atacă periculos	Extinderea cooperării pieselor proprii aflate în atac. Întîrzierea ori limitarea cooperărilor pieselor adverse aflate în apărare.	Ce slăbiciuni sînt sau putem crea în poziţia adversarului? Ce colaborări putem realiza în plus pentru crearea şi exploatarea acestor slăbiciuni? Cum putem diminua cooperarea pieselor adverse?
	5	de pregătire atac şi apărare	Ambele părţi se pregătesc de atac	Extinderea cooperării pieselor proprii în atac şi în apărare, dîndu-le rol dublu. Integrarea ori diminuarea cooperărilor adverse	Ce plan de atac pregăteşte adversarul? Ce plan pregătim noi? Cum putem integra planul advers în planul propriu? Ce schimbări în planul nostru sînt necesare pentru aceasta?
	6	de pregătire apărare	Nu avem perspective bune de atac, pe cînd adversarul are	Extinderea cooperărilor pieselor proprii în apărare. Integrarea ori limitarea cooperărilor pieselor atacatoare	Ce căi de apărare tipice avem? Ne amintim de vreo poziţie tipică de remiză asemănătoare? Este cazul să forţăm poziţia de pat a regelui nostru, repetarea de trei ori a poziţiei sau şahul etern?

Fig. 22 Principalele tipuri de alternative de plan (mutări) în ordinea generării lor în partida de şah

Scanned with CamScanner

ei, printre altele, nu atît de cantitatea, cît de calitatea pregătirii de ansamblu a jucătorului.

Astfel, pentru a realiza o corectă ierarhizare a variantelor de plan, din pregătirea jucătorului de performanță nu trebuie să lipsească o bună cunoaștere a semnificației tuturor obiectivelor generale și a criteriilor specifice de evaluare a performanței în realizarea acestora, cunoștințe ce sînt mult favorizate de o concepție sistemică, integratoare asupra partidei de șah.

Odată obținută o ierarhizare a alternativelor de plan pe criteriile valorice menționate mai sus, alternativa ce pare a avea consecințele cele mai bune asupra poziției, înainte de a fi desemnată ca plan ales, este supusă unei verificări de astă dată riguroasă, de natură atît tactică, cît și strategică, indiferent de felul planului urmărit. Este posibil ca la această ultimă verificare să se descopere erori ce impun fie amînarea alternativei (pentru a i se face o pregătire mai temeinică sau pentru a aștepta un moment mai propice pentru aplicare), fie clasarea ei definitivă în categoria alternativelor inaplicabile.

Dacă a survenit o astfel de clasare, în verificarea finală se ia alternativa imediat următoare valoric după cea îndepărtată ș.a.m.d.

Din fericire, practica arată că îndepărtarea unei alternative de plan în ultimul moment survine destul de rar la jucătorii cu experiență competițională mare.

Alternativa ce trece cu succes și de această ultimă verificare devine plan de joc în vigoare și se trece în etapa următoare pentru elaborarea programului de aplicare.

Dacă intrările și algoritmul (etapele) de elaborare a planului sînt asemănătoare la cele două tipuri de plan (strategic și tactic), ieșirile din modulele respective sînt întrucîtva diferite (vezi fig. 23).

Astfel, alternativa de plan strategic adoptată, în drumul său spre modulul de elaborare a programului, trece mai întîi prin modulul de elaborare a planului tactic — unde se stabilesc loviturile tactice de aplicare a planului strategic — și abia apoi, împreună cu acestea, iese spre modulul de elaborare a programului sub formă de plan strategico-tactic, adică de plan de joc. Căci toate planurile strategice, fiind pe termen lung, au nevoie de planuri de realizare pe termene mai scurte, înlănțuite. De asemenea, planul strategic adoptat are nevoie de regulă și de unele mutări aparent „răzlețe", așa-zisele „mutări logistice", care asigură condițiile poziționale de realizare a lui.

Condițiile logistice reprezintă deci a doua ieșire din modulul de elaborare a planului strategic, ieșire ce se îndreaptă direct

Scanned with CamScanner

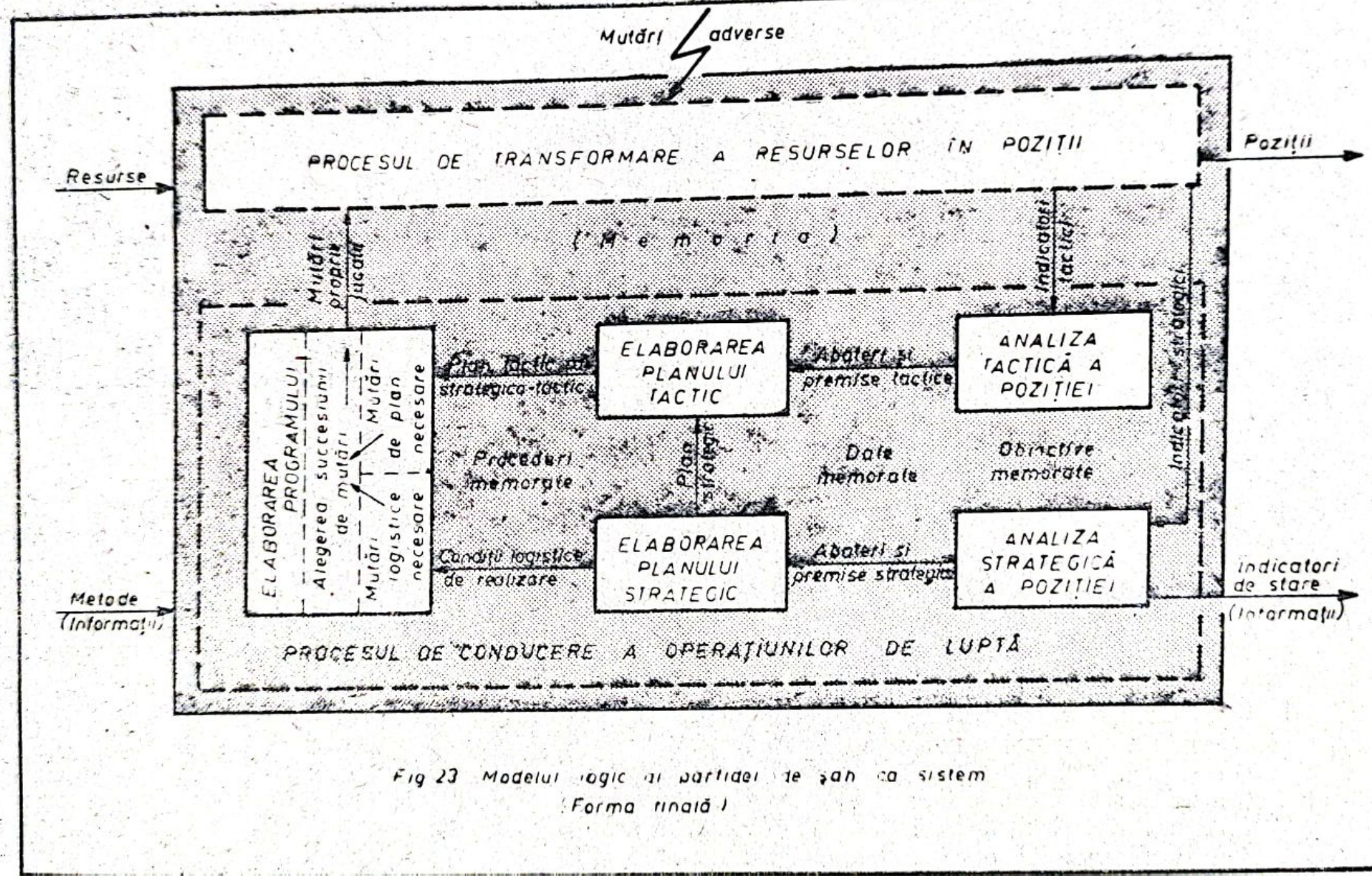


Fig 23 Modelul logic al partidei de șah ca sistem
(Forma finală)

Scanned with CamScanner

spre modulul de elaborare a programului. Desigur că o alternativă de plan strategic este adoptată ca plan de joc numai dacă abaterile și premisele strategice depistate în poziție asigură posibilități de realizare a acestor condiții logistice. De pildă, nu este corect un plan de joc strategic pentru care poziția nu ne va permite să obținem tempourile necesare pentru a-l pune în aplicare.

Acesta este și motivul pentru care asigurarea „că sînt sau se pot crea condițiile logistice pentru realizarea planului" este criteriul de bază al alegerii (vezi fig. 19).

La planul tactic, desfășurat pe un număr mic de mutări, condițiile logistice de realizare se presupun a fi îndeplinite deoarece :

— dacă planul tactic este menit a pune în aplicare un plan strategic (de ex. trecerea într-un final cu avantaj poziționat decisiv), condițiile logistice au fost deja asigurate o dată cu pregătirea punerii în aplicare a planului strategic, cum am arătat mai sus ;

— dacă planul este pur tactic, adică profită de o inexactitate sau de o scăpare din vedere a adversarului pentru a obține avantaj material decisiv, condițiile logistice se subînțeleg a fi îndeplinite spontan, căci altfel planul tactic nu ar fi fost ales.

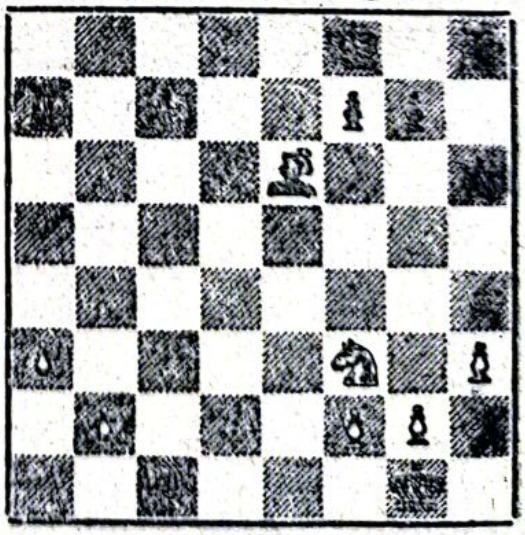
De aceea modulul de elaborare a planului tactic nu mai are o ieșire separată pentru condiții logistice, așa cum trebuie să aibă modulul de elaborare a planului strategic (vezi fig. 23).

Pentru a adînci semnificațiile conceptelor de *plan strategic, condiție logistică, plan tactic, program*, vom relua în acest scop un comentariu al marelui maestru Aleksandr Kotov (34, 171) referitor la poziția din diagrama nr. 101.

„Cîndva, mai demult, la Moscova — povestește Kotov — un grup de maeștri analizau finalul unei partide. Discuțiile erau în toi, dar nu găseau soluția. La un moment dat a venit și Capablanca, într-una din pauzele dintre mutări. Impozantul cubanez a *înlăturat piesele de pe tablă și a așezat formația spre care trebuie să tindă partea activă*. (Sublinirea noastră, C.M.). José nu făcea mutări, ci punea piesele unde trebuia. Dintr-o dată totul a devenit clar :

Capablanca — *Ragozin*

Moscova 1936



101

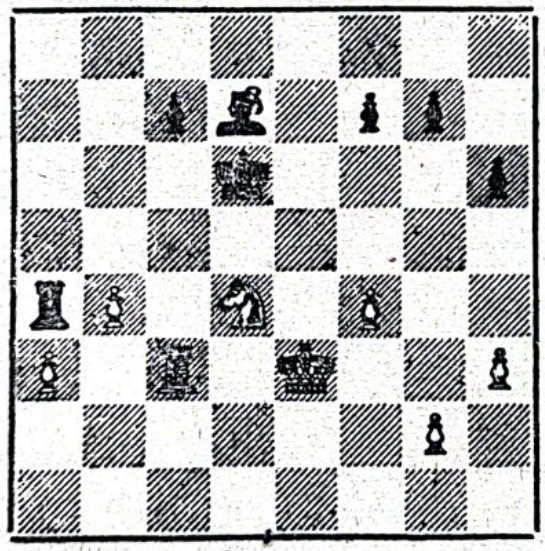
Scanned with CamScanner

schema fiind construită, cîștigul era ușor de văzut... În poziția din diagramă, Capablanca a procedat la fel, dirijînd piesele pentru a ajunge în poziția care asigura cîștigul : regele la e3, turnul la c3, calul la d4, pionii la b4 și f4. Pe Capablanca nu-l interesau variantele, el urmărea *schema*" ... (34, 172).

Într-adevăr, după numai opt mutări, în care poziția negrului nu a suferit modificări importante, albul și-a activizat figurile și doi pioni *pe cele mai centrale cîmpuri negre din lagărul propriu* (vezi d. 102).

Capablanca — *Ragozin*

Moscova 1936



102

Se observă că această centralizare și cooperare de pe cîmpurile negre paralizează aproape complet orice tentativă de contrajoc a negrului și scoate practic afară din joc nebunul lui de cîmpuri albe.

Ne punem acum întrebarea : „A fost această regrupare de forțe un plan strategic ? Și răspundem : „După opinia noastră, nu".

Cînd afirmăm că avem un „plan", ne referim de obicei la o modalitate particulară, concretă de a lovi, a străpunge, a sparge, a dezorganiza poziția adversarului, acțiuni ce au ca efect imediat — și deci ca finalitate a planului — obținerea superiorității decisive.

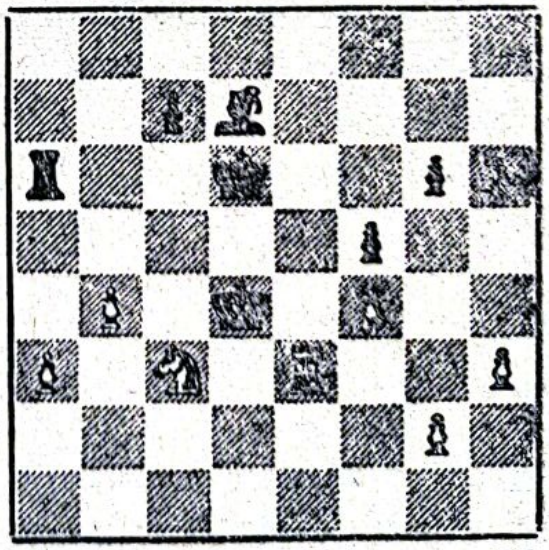
Cele opt mutări ce despart pozițiile din diagramele 101 și 102 nu au fost decît mutări pregătitoare pe care noi le numim *„mutări logistice"* (vezi 6.3.) deoarece nu urmăresc decît așezarea pieselor (figuri și pioni) pe poziții de cooperare care permit ulterior o utilizare optimă a lor.

Dar atunci, care a fost *planul* pregătit de Capablanca ?

A urmat o nouă regrupare de forțe, printr-o altă serie de șapte mutări de asigurare a condițiilor logistice necesare, regrupare ce în sfîrșit ne dezvăluie planul strategic urmărit (vezi d. 103).

Capablanca — *Ragozin*

Moscova 1936



103

Scanned with CamScanner

Albul urmăreste punerea în mișcare a pionilor săi de pe flancul damei, crearea unui pion liber care să atragă asupra lui și să blocheze tactic forțele negrului pe acest flanc și, în sfîrșit, folosind poziția centrală a figurilor, atacul final asupra pionilor adverși de pe flancul regelui rămași fără apărare, atac ce se va solda cu pierderi decisive pentru negru.

Iată acum continuarea partidei, loviturile tactice și programul ce le-a înlănțuit spre victorie : **48.b5 !** („Infanteria" se pune în mișcare !) **48...Ta8 49.Rc4, Ne6+ 50.Rb4 c5+ 51.b:c Ng8 52.Cb5+ R : c6 53.Td3** (Acest turn nu mai poate fi împiedicat să pătrundă decisiv în spatele pionilor adverși) **53...g5 54.Td6+ Rb7 55.f:gh h:g 56.Tg6 Tf8 57.T : g5 f4 58.Cd4 Tc8 59.Tg7+ Rb6 60.Tg6+ Rb7 61. Cb5 Tf8 62.Cd6+ Rb8 63.a4** și negrul cedează.

Din acest exemplu învățăm de la marele José că alternativele de plan nu se generează analizînd una cîte una diversele variante posibile, ci invers, imaginînd mai întîi diverse căi generale de cîștig și căutînd apoi să vedem pentru care din ele avem sau putem crea condițiile logistice necesare pentru realizare. Putem presupune astfel că în poziția din diagrama nr. 101 Capablanca a imaginat cîteva căi de cîștig, dintre care a ales-o pe cea a avansării pionilor de pe flancul damei (evitînd totodată schimbul figurilor) tocmai pentru că și-a dat seama că nu va putea fi împiedicat să-și aducă piesele (ca în întîmplarea povestită de Kotov, aproape „toate odată", adversarul „bătînd pasul pe loc" în acest timp) în pozițiile pregătitoare din diagramele nr. 102 și 103.

Această manieră de a genera și verifica logistic alternativele de plan ni se pare cea mai eficace și pentru că ea îi permite șahistului să utilizeze poziții tipice memorate, întreaga sa pregătire și experiență de joc.

Astfel, dacă sîntem în căutarea unui plan, este suficient să ne amintim o poziție asemănătoare celei de pe tablă și modul în care poziția amintită a evoluat și atunci problema generării alternativelor de plan este ca și rezolvată. Nu ne mai rămîne decît să verificăm după metoda lui Capablanca dacă ne putem așeza piesele într-o structură identică sau asemănătoare celei amintite și, dacă acest lucru e posibil, să adoptăm același plan de joc. Dar chiar dacă verificarea logistică arată că nu putem utiliza același plan, însuși acest efort de a adapta la situația prezentă linii vechi de joc este un excelent generator de idei bune.

Scanned with CamScanner

ELABORAREA PROGRAMULUI

„A rezolva o problemă înseamnă a reduce incertitudinea prin colectarea și prin analizarea informației." (35, 92).

WROE ALDERSON

9.1. Programul — reacție la mutările adversarului

Am văzut că în etapa de elaborare a planului pe lîngă abateri, s-a ținut cont și de premise, incluzînd în acestea din urmă și principalele posibilități de ripostă ale adversarului.

Timpul limitat avut la dispoziție însă pentru anticiparea acestor riposte, mai ales pe un număr mare de mutări, nu ne permite să intrăm în prea multe detalii. Din acest motiv uneori ne scapă anumite continuări care, odată jucate de adversar, ne surprind, ne obligă să abandonăm pentru moment mutările specifice planului în vigoare și să ne ocupăm de problemele urgente pe care ni le pune poziția la care s-a ajuns.

În afară de aceasta, nu întotdeauna odată elaborat planul poate fi aplicat imediat, el avînd nevoie de o serie de mutări pregătitoare.

Rezultă că în fragmentul de partidă în care ne străduim să aplicăm un plan, sîntem nevoiți să efectuăm și mutări care nu aparțin propriu-zis acestui plan, dar fără de care realizarea lui nu va fi posibilă.

Succesiunea de mutări anticipate și apoi jucate în vederea aplicării unui plan reprezintă *programul de aplicare (implementare) a planului respectiv.*

Etapa de elaborare a programului se desfășoară după o schemă logică asemănătoare celei corespunzătoare etapei de elaborare a planului (vezi fig. 21). Deosebirea esențială între aceste două etape nu apare deci în logica desfășurării, ci în condițiile diferite în care ele se derulează. În timp ce elaborarea planului se face de regulă în termeni mai generali, pe operațiuni de luptă, o dată pentru mai multe mutări, fără a se preciza exact cînd și în ce

Scanned with CamScanner

ordine se vor face acestea, elaborarea programului se face *mutare cu mutare*, „din mers", în funcție de mutările adversarului, alegîndu-se de fiecare dată mutarea ce se va juca efectiv.

Alegerea mutării se face dintre mai multe așa-zise *„mutări-candidat"* (34, 48) la realizarea planului sau la asigurarea condițiilor strict necesare pentru aceasta. „Dosarul" cu care se prezintă fiecare mutare-candidat la „examenul" de ocupare a „postului" de *mutare jucată*, cuprinde un mai mult sau mai puțin voluminos calcul al principalelor variante de joc pe care ea le „promite".

Acest calcul se efectuează după cunoscuta metodă a *„arborelui de decizii"* sau a *„arborelui de calcul"* care fiind descrisă pe larg în multe publicații (34, 27) nu o vom mai prezenta amănunțit și aici. Acest „arbore" imaginar pleacă de la o „tulpină" care e mutarea-candidat respectivă, se ramifică prima dată pe diversele răspunsuri mai importante ale adversarului, apoi din fiecare răspuns se ramifică a doua oară cu posibilitățile noastre eficace de a-l combate ș.a.m.d. Fiecare mutare este reprezentată deci printr-o ramură care înseamnă o direcție alternativă de joc și care se termină cu noi ramificații ce pot fi considerate consecințele mutării.

Rostul arborelui de decizii este deci de a anticipa cît mai precis consecințele fiecărei mutări. Cu timpul, jucătorul capătă suficientă experiență în a construi mental astfel de „arbori" cu un număr de ramificații nici prea mare pentru a lua prea mult timp de gîndire, dar nici prea mic pentru a omite variante importante.

Se recomandă ca ramificațiile acestui *calcul al variantelor* — cum se mai numește uneori — să fie orientate numai în direcțiile în care bănuim, „presimțim" că s-ar putea să fie ascunsă vreo ripostă neașteptată a adversarului. Această orientare este relativ ușor de găsit pe baza indicatorilor creați de ultimele mutări ale acestuia (vezi 5.3, „filmul" partidei Karpov—Hübner).

Nu vom ramifica deci inutil acest calcul și în direcții în care, pe baza experienței și pregătirii noastre sau pe baza calculului efectuat la mutarea anterioară, nu avem absolut deloc dubii cu privire la consecințele mutării pe care ne pregătim să o facem. Tot ca o restricție în proliferarea inutilă a calculului operează și ideea că mutarea ce urmează să o efectuăm trebuie să constituie un fel de „prelungire", de „extrapolare" a traiectoriei pe care se află mutările noastre anterioare și totodată — din punctul nostru de vedere — o consecință logică a ultimei mutări a adversarului. Această idee derivă din ideea mai generală a *integrării planului advers în planul propriu, cea mai teribilă „armă" în șah*. Fiecare mutare apare ca o reacție la mutarea adversarului, și anume o *reacție de integrare* a acesteia din urmă într-o strategie proprie.

Scanned with CamScanner

„N-am apreciat niciodată rigiditatea în joc și consider că trebuie să știi mai ales *să te adaptezi permanent (s.n.)* la situațiile noi care se ivesc într-o partidă" — mărturisește Karpov (36, 4).

„Reactivitatea integratoare, de «adaptare»" este prima caracteristică funcțională a modulului de elaborare a programului și a întregului *sistem de gîndire* pe care încercăm să-l construim. Acest sistem rezolvă problemele jocului parcurgînd pentru fiecare mutare ciclul *analiză-plan-program* conform regulilor impuse de concepția sistemică asupra partidei.

Rezolvarea apare astfel ca una *științific-euristică*, adică „pas-cu-pas" pe baza unui algoritm prestabilit — în cazul de față ciclul amintit, organizat ca un «feed-back»" (vezi fig. 23). Metoda se caracterizează deci printr-o oarecare „prudență", după fiecare mutare evaluîndu-se din nou progresele făcute, dar și greșelile (abaterile), care sînt eliminate sau integrate progresiv. Incertitudinile sînt înlăturate etapă cu etapă, ciclu cu ciclu și din „ceața" lor ce „se ridică", principiile de joc prestabilite scot la iveală — ca o lumină — certitudinile, „ce" și „cum" trebuie făcut pentru a ne realiza obiectivele. Rutinizarea luării deciziilor, chiar și parțială, apare astfel posibilă într-un domeniu în care situațiile complexe, cele ce determină deznodămîntul, păreau a fi nerepetabile. Gîndirea șahistului capătă un pregnant caracter organizat, adaptabil, reactiv și totodată destul de flexibil pentru a nu îngrădi creativitatea, fantezia.

În timp se poate ajunge la adevărate „reflexe condiționate" ale gîndirii, un fel de automatisme științific fundamentate, deprinderi ce apar ca rezultat al procesului de autoinstruire, de învățare ce se desfășoară paralel cu practicarea metodei. Dacă în poziție sînt recunoscute elemente tipice, aceste automatisme aduc cu ele un înalt grad de eficacitate a deciziilor care atunci sînt în bună parte *programate* (automate, prestabilite).

În partidă se întîlnesc totuși situații numeroase ce prezintă puține sau foarte puține elemente tipice, caz în care metoda permite de asemenea luarea unor decizii corecte, de astă dată însă *neprogramate*. Dar și atunci sînt folosite principii de joc ce reduc mult dificultatea alegerii, lăsînd totodată gîndirii libertatea de a crea soluții după mecanisme spontane, rapide, bazate pe fantezie și inventivitate, bineînțeles între limite ce îngrădesc apariția de erori grave.

Revenind acum la „mutările-candidat", așa cum se vede în fig. nr. 23, ele sînt de două feluri :

— *mutări de plan* — adică mutări care așază piesele într-o structură (după o „schemă") dinainte stabilită sau imaginată pe

Scanned with CamScanner

loc, structură necesară *executării unei lovituri* asupra poziției adverse ;

— *mutări logistice* — adică mutări intercalate printre mutările de plan ca reacții prompte la acțiunile adversarului și/sau pentru asigurarea condițiilor logistice necesare executării mutărilor de plan.

În timp ce acestea din urmă sînt legate logic între ele de ideea care stă la baza planului (legătură ce în fig. nr. 18 este sugerată printr-o linie continuă între punctele corespunzătoare), mutările logistice sînt de cele mai multe ori răzlețe sau înlănțuite în număr mic (vezi fig. 18, mutarea 12.0—0—0, respectiv mutările 14.c4 ! și 15.d5 ! intercalate printre mutările de plan 11.Nf4, 13.Ce5 și 16.N : e5).

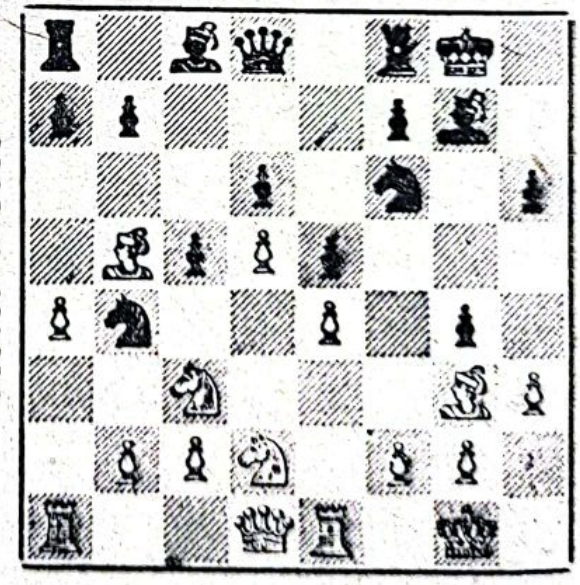
Funcțiunea de bază a modulului de elaborare a programului este deci — așa cum rezultă și din fig. nr. 23 — de a transforma condițiile de realizare a planului strategic sau strategico-tactic în mutări logistice și a le intercala pe acestea printre mutările de plan într-o succesiune optimă, care să asigure efectele scontate.

În lipsa unui plan strategic sau tactic, mutările logistice caută să creeze cu economie de mijloace condiții pentru un maximum de cooperări posibil între piesele proprii, realizînd o poziție elastică, „la pîndă", gata de a reacționa violent la cea mai mică inexactitate a jocului adversarului.

În poziția din diagrama nr. 104 s-a ajuns după mutarea negrului 15 . . . g4 ?. Era partida a noua din meci (Sferturile de finală ale Campionatului mondial 1983/84) și Kasparov conducea cu 5 : 3, fiindu-i suficientă încă doar o jumătate de punct pentru a se califica în semifinale. Așa se explică faptul că albul „închisese" jocul și căuta ca prin mutări simple să îndrepte lent, dar sigur partida spre remiză. Deși nu țintea neapărat victoria, albul își crease totuși o poziție elastică, cu piesele armonios așezate, activă, capabilă oricînd de o „explozie" de cooperări imediat ce s-ar ivi prilejul.

Kasparov — *Beliavski*

Moscova 1983



104

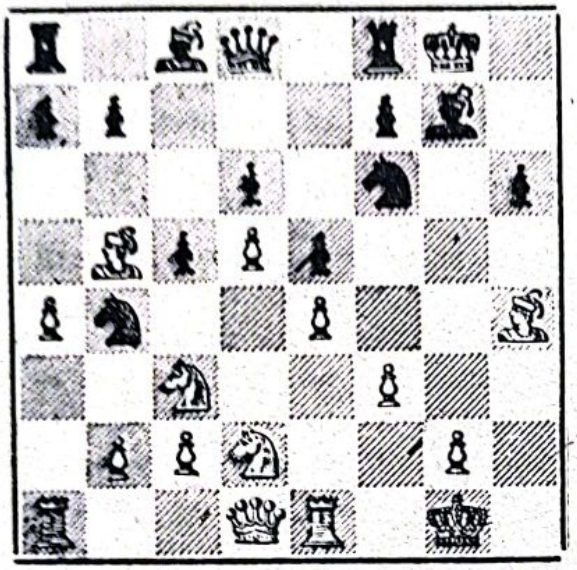
Și prilejul s-a ivit chiar la această mutare a negrului prin care el încerca probabil să com-

Scanned with CamScanner

plice jocul. A urmat : **16.h : g C : g4 17.f3 Cf6 18.Nh4!** (vezi d. 105)

Kasparov — *Beliavski*

Moscova 1983



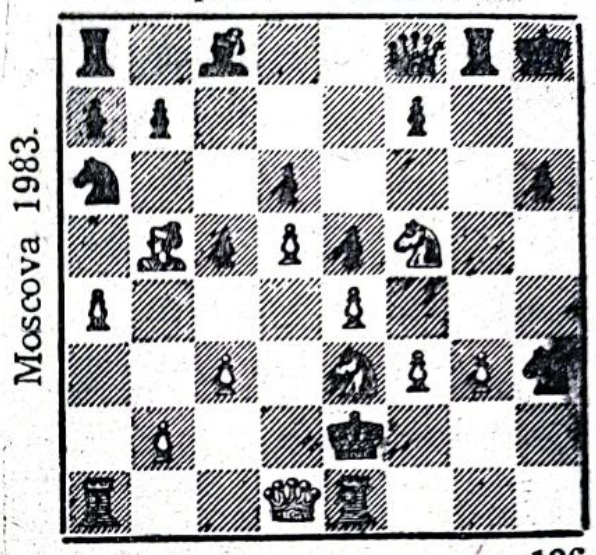
105

O splendidă mutare logistică prin care se întîrzie desfășurarea de forțe plănuită de negru creînd totodată albului condițiile necesare pentru a-și realiza planul strategic : concentrarea rapidă a atacului pe coloana „h" proaspăt slăbită. Reacția violentă a albului la apariția acestei slăbiciuni strategice este deosebit de instructivă. După numai zece mutări logistice Kasparov atinge obiectivul fazic final : obține poziție forțat cîștigată ! Cele zece mutări au fost : **18...Rh8 19.Ce2 Tg8 20.c3 Ca6 21.Cg3 Df8 22.Cdf1 Ch7 23.Ce3 Nf6 24.N : f6+ C : f6 25.Cgf5 Ch5 26.Rf2 Cf4 27.g3 Ch3+ 28.Re2** (vezi d. 106).

În această poziție Beliavski putea ceda liniștit deoarece nu

Kasparov — *Beliavski*

Moscova 1983.



106

se vede cum poate fi parat — fără pierderi decisive — atacul albului pe coloana „h" pe care negrul are trei slăbiciuni, dintre care pionul h6 și regele h8 fără posibilitate de a „evada" ! Partida a continuat însă și după **28...N : f5 29.C : f5 T : g3 ? 30. C : g3 Dg7 31.Tg1 Tg8 32.Dd2** negrul a cedat.

O comparație între diagramele 104 și 106 ne dezvăluie acuratețea concepției logistice de joc a tînărului viitor campion mondial, marele maestru sovietic Kasparov. Slăbiciunile create de negru în propria-i poziție prin mutarea „sinucigașă" 15 . . . g4 ? au permis albului să-și elaboreze imediat un plan strategic — atacul pe coloana „h" — plan care a fost adoptat tocmai pentru că s-au găsit în poziție premise pentru realizarea lui.

Scanned with CamScanner

Odată cu validarea planului strategic au fost formulate și condițiile logistice necesare, și anume :

— deschiderea coloanei „h“ și blocarea cu tempo a poziției negre pe flancul regelui (16.h : g C : g4 17.f3 Cf6 18.Nh4 !) ;

— ocuparea cîmpului f5 cu un cal înlocuibil cu celălalt dacă negrul va juca . . . N : f5. Pentru asigurarea acestei condiții logistice albul a efectuat încă cinci mutări : Cd2-f1-e3 (mai întîi asigurarea înlocuitorului !) și apoi Cc3-e2-g3-f5. De remarcat că aceste trasee pentru cai erau libere — probabil nu întîmplător ! ;

— evacuarea regelui alb de pe linia întîi pentru a permite infiltrare tuturor figurilor grele albe pe coloanele „g“ și mai ales „h“ (f2-f3, Rg1-f2-e2) ;

— respingerea amenințărilor inamice (c2-c3, Nh4 : f6, g2-g3).

Iată deci cum, în sprijinul planului strategic, albul a utilizat mai întîi două mutări tactice (16.h : g și 17.f3) după care în program a inclus o serie de unsprezece mutări logistice care au pregătit condițiile pentru trecerea la mutările de plan. Acestea din urmă, respectiv mutările de atac propriu-zise asupra poziției negre, nu s-au mai efectuat în totalitate deoarece adversarul a cedat.

9.2. Rolul și importanța logisticii

Logistica șahistă — știința așezării pieselor astfel încît să fie gata oricînd a apărea la timp în locul unde se dă lupta, unde e nevoie de ele — este de o covîrșitoare importanță în partida de șah.

Am văzut mai sus că mutările logistice joacă rol de „liant“ între mutările de plan strategice și tactice. De calitatea acestui liant depinde în cea mai mare măsură „trăinicia“ construcției unei partide de șah. Oricît de bune ar fi planurile strategice și cele tactice, dacă ele nu sînt pregătite și aplicate prin programe elaborate la un înalt nivel logistic, aceste planuri nu au sorți de izbîndă.

De pildă, în partida analizată ceva mai înainte (Kasparov—Beliavski), planul albului de a deschide coloana „h“ și a ataca pe această coloană ar fi avut mult mai puține șanse de reușită dacă în programul de aplicare nu s-ar fi inclus *la momentul potrivit* mutarea logistică 18.Nh4 ! cu efectele pe care le-am văzut (vezi d. 105).

Aportul și importanța logisticii reies cu atît mai clar cu cît planurile strategice deservite sînt pe termen mai lung. La limită, logistica pare să se confunde cu strategia cînd aceasta din urmă vizează obiective prioritar generale și pe termen foarte lung.

Scanned with CamScanner

Cu toate acestea, logistica se deosebește fundamental de strategie în principal prin (1) caracterul obiectivelor urmărite, (2) gradul de concretețe al conceptelor cu care operează fiecare și (3) ordinea și perioadele în care lucrează.

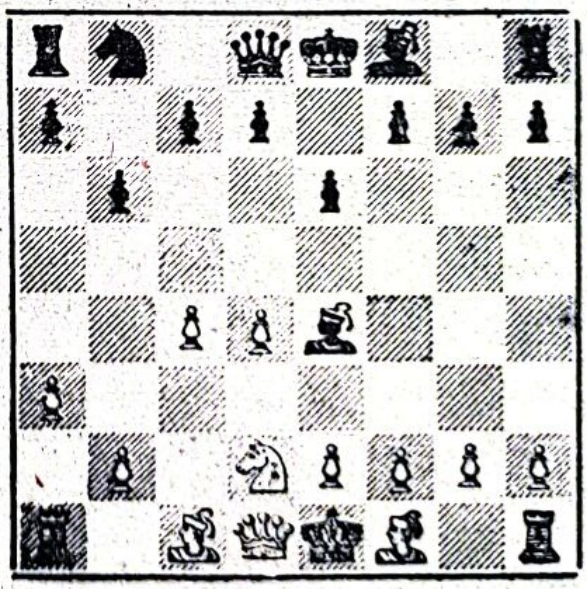
Astfel, în timp ce obiectivele logistice sînt foarte generale, nespecifice, urmăribile în oricare partidă, obiectivele strategice sînt de regulă specifice numai partidei respective, ele constituind finalitatea căutată de planurile strategice abordate (vezi cap. 6). De asemenea, pe cînd logistica lucrează cu elemente cuantificabile (tempouri, număr de piese, spații etc.), strategia este ceva mai abstractă, mai subtilă, lucrează cu idei, cu relații și raporturi, cu aspecte ale poziției greu sau chiar imposibil de cuantificat. Logistica precedă întotdeauna apariției planurilor și continuă să acționeze apoi cu intermitență în cursul și în sprijinul aplicării lor.

Un prilej de a ilustra rolul și importanța deosebită a logisticii în șah ni-l oferă cu prisosință următoarea partidă de excepție cîștigată în mod strălucit de Garri Kasparov, cu albele, împotriva puternicului mare maestru suedez Ulf Anderson :

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3. O primă subtilitate logistică. Blocarea cîmpului b6 de către negru ia nebunului din f8 — dezvoltat eventual mai tîrziu la c5 — cîmpul de retragere cel mai bun, astfel încît, atacat prin b2-b4 va fi nevoit să se retragă pe o poziție inactivă cedînd albului un tempo. De aceea mutarea comentată pune unele probleme negrului în legătură cu dezvoltarea nebunului din f8. Totodată se pregătește crearea unei falange noi și deschiderea diagonalei mari pentru nebunul din c1 prin una și aceeași mutare activă : b2-b4. A urmat **4...Nb7 5.Cc3 Ce4.** Negrul contravine regulii logistice „Nu juca în deschidere de două ori cu aceeași piesă dacă nu obții nimic concret în compensația tempoului pierdut". A urmat „teoretic" **6.C : e4 N : e4** dar acum, în loc să continue cu 7.e3, cum se joacă mai des aci, Kasparov a jucat **7.Cd2!** (vezi d. 107).

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981



107

Ce se poate spune despre această mutare ? Și ea înseamnă un al doilea „pas" cu

Scanned with CamScanner

aceeași piesă în deschidere, dar compensațiile respectivei pierderi de tempo sînt mai mult decît suficiente :

— și negrul va fi silit să piardă imediat un tempo prin retragerea nebunului atacat din e4 ;

— cu o singură mutare se deblochează doi pioni pentru înaintarea maximă : pionul e2, care era blocat tactic pe cîmpul e4 și pionul f2 care nu putea înainta din pricina calului din f3 ;

— se respectă regula logistică „Figurile în spatele pionilor" (poziție care se realizează aici cu tempo) vădind intențiile agresive ale albului : opt pioni albi sînt acum gata de atac pe maximum de rază de acțiune ! ;

— pe d2 calul nu împiedică piesele vecine să iasă la luptă pe poziții bune, deoarece mutarea 4.a3 a pregătit deja b2—b4 urmat de dezvoltarea nebunului la b2 prin care este adus pe diagonala mare, slăbită de dispariția prematură a calului negru din f6. Dama albă se va plasa la momentul potrivit la g4, profitînd de aceeași dispariție ;

— se permite de asemenea deblocarea nebunului din f1, prin g2, pe diagonala a8—h1, slăbită în eventualitatea părăsirii ei de către nebunul negru din e4.

Într-adevăr, negrul a jucat **7...Ng6** mutare care, după părerea noastră, este greșită din punct de vedere logistic deoarece :

— creează o slăbiciune la a8 exploatabilă de adversar ;

— la g6 nebunul nu stă mai bine decît la b7 — unde ar fi trebuit să se retragă — deoarece controlul negrului pe diagonala b1—h7 nu deranjează pe alb ; totodată, nebunul este expus atacului cu tempo de pe coloana „h", ceea ce va necesita noi pierderi de timp pentru a-l apăra.

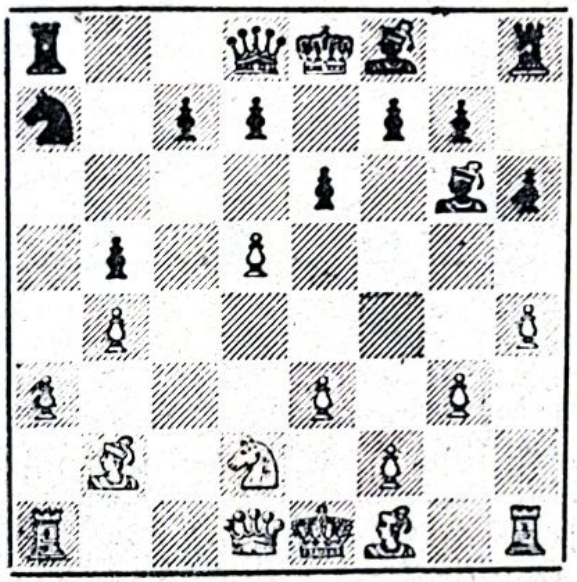
Așadar, mutarea a șaptea a reprezentat pentru alb o primă victorie în duelul logistic cu adversarul său ! A urmat : **8.g3!** (Reacția imediată cea mai potrivită la inexactitatea adversarului) **8...Cc6** (Cu tot riscul întîrzierii în dezvoltarea figurilor, jucînd 8...c6 urmat eventual de 9...d5 negrul ar fi luptat pentru a opune rezistență în centru) **9.e3 !** (Apără la d4 și deschide totodată diagonala d1-h5 pentru dama albă) **9...a6** (Planul început cu această mutare este prea lent și de aceea va putea fi ușor integrat de adversar) **10.b4** (Consecvent : se face loc pentru 11.Nb2) **10...b5** (O nouă inexactitate din punct de vedere logistic : negrul își creează o slăbiciune la b5 care pentru a fi apărată va cere încă un tempo pierdut) **11.c : b a : b 12.Nb2** (12. N : b5 ? C : b4 !) **12...Ca7** (Acest cal a efectuat în deschidere două mutări pentru a ajunge într-o poziție pasivă) **13.h4 !** (Albul își

Scanned with CamScanner

creează noi operatori favorabili forțînd totodată adversarul la noi pierderi de tempo în deschidere) **13...h6** (Forțat. La 13...h5 ? **14.Ne2** ! negrul nu mai poate efectua curînd rocada mică) **14.d5 !!!** (vezi d. 108).

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981



108

O mutare extraordinară care dovedește foarte înaltul nivel logistic la care gîndește albul. În cadrul unui interviu, Kasparov a fost întrebat dacă obișnuiește să joace cu planuri pe termen lung. „Încerc să joc cea mai bună mutare în fiecare poziție" — a răspuns tînărul mare maestru. Cu alte cuvinte, dacă am înțeles corect sensul acestui răspuns, în afara mutărilor propriu-zise „de plan" — strategic sau tactic — Kasparov urmărește și *mutarea logistică mai promițătoare decît toate celelalte posibilități*, cea care pune piesele proprii în poziții active și împiedică piesele adverse să se desfășoare armonios.

Mutarea pe care o comentăm este o mostră de ceea ce Kasparov înțelege prin „cea mai bună mutare" în faza de mobilizare a resurselor proprii și de perturbare a acestui proces la adversar. Cu prețul unui neașteptat sacrificiu de pion (făcut la timpul potrivit; după 14...c6 el nu ar mai fi avut același efect), albul servește mai multe obiective logistice, tactice și strategice deoarece :

— timpul și materialul pierdut cu sacrificarea pionului nu este fructificat de adversar (pionul cu care ia face a doua mutare și se dublează cu un altul nedezvoltat, pe care-l jenează) ;

— în schimb aduce în joc, pe flancul nedezvoltat al regelui negru, cu o forță formidabilă, nebunul din b2. Acesta creează o slăbiciune cronică la g7 care va trebui să fie apărată fie jucînd ...f6 și slăbind cîmpul g6 (pe care poate pătrunde dama albă după schimbul nebunilor de cîmpuri albe), fie mutînd ...Tg8 (ceea ce lipsește de rocadă regele negru), fie menținînd nebunul din f8 pe loc, variantă inadmisibilă deoarece s-ar bloca fatal tot flancul regelui negru ;

— pe diagonala a8—h1 creează negrului o a doua slăbiciune — pionul d5 — care va fi imediat cuplată cu slăbiciunea Ta8 printr-o mutare care aduce cu tempo în joc și nebunul alb din f1 (la g2).

Iată ce înseamnă o mutare logistică de cea mai înaltă clasă !

Scanned with CamScanner

Iată ce înseamnă a utiliza optim resursele proprii în slujba unor obiective tactice și strategice, împiedicînd totodată jocul eficient al adversarului !

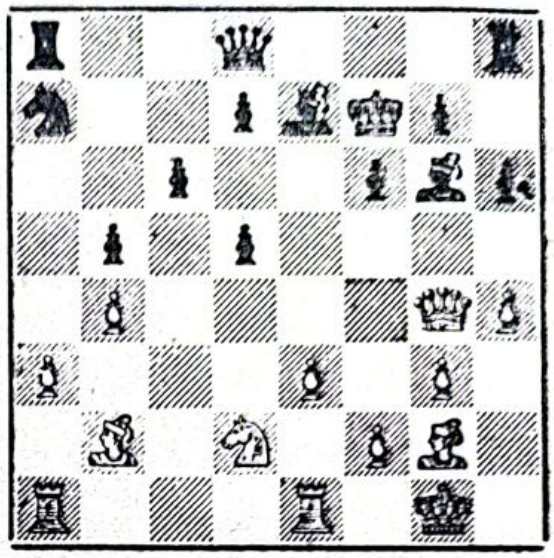
Este mutarea 14.d5 ! ! ! în același timp și o mutare „de plan", adică inauguratoarea sau componenta unui proaspăt plan pe termen lung ? La această întrebare numai autorul mutării ne-ar putea răspunde precis. După părerea noastră, chiar dacă în mintea lui încolțise planul strategic (de întîrziere a dezvoltării și apoi atacul flancului regelui negru), acest plan nu putea fi, la momentul la care ne referim, foarte bine conturat, pus la punct, dată fiind lungimea lui neobișnuit de mare, atît de mare încît caracterul logistic al mutării în discuție ni se pare preponderent.

A urmat : **14...e : d 15.Ng2 c6 16.0-0.** Albul și-a terminat mobilizarea pieselor în deschidere și este gata de luptă pentru preluarea inițiativei. Pentru a ajunge la același stadiu, negrului îi vor trebui de-acum încolo încă două tempouri, timp în care forțele albului se vor pregăti de atac : **16...f6 17.Te1 Ne7 18.Dg4 Rf7** (vezi d. 109).

Albul a preluat inițiativa și nu o va mai pierde pînă la victorie. Piesele sale, logistic așezate, se năpustesc literalmente asupra flancului regelui negru. Planul albului este de a schimba nebunul din g2 pe cel

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981



109

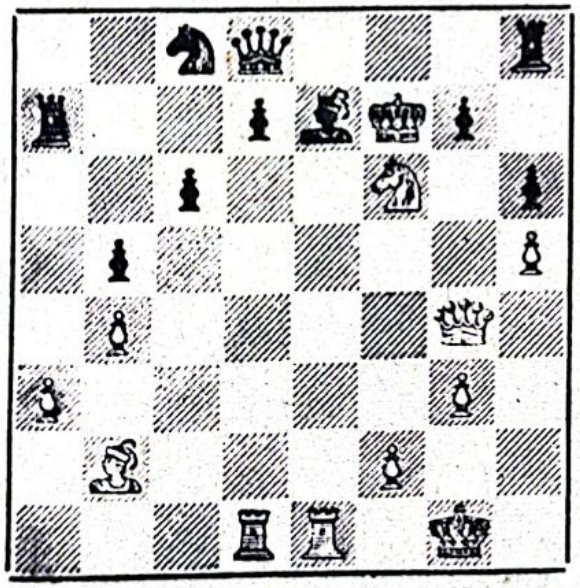
din g6 (singura figură mai activă a negrului și unul dintre apărătorii regelui din f7), după care dama din g4 va pune stăpînire pe cîmpurile albe slabe din jurul acestuia pentru a-l ataca în colaborare cu celelalte figuri. Programul de realizare a planului include însă mai întîi o subtilă mutare logistică : **19.h5 !** cu care se mai cîștigă un tempo și se slăbește și mai tare importantul cîmp g6 pe care se va deplasa mai tîrziu dama albă în apărarea pionului din h5. De remarcat că acest cîștig de tempo n-ar fi fost posibil dacă nebunul advers atacat n-ar fi ocupat poziția expusă de la g6. Subtilitatea mutării constă în faptul că dacă albul trecea direct la aplicarea planului său de schimbare a nebunilor, dispariția nebunului de pe cîmpul g6 nu ar mai fi permis a efectua cu tempo înain-

Scanned with CamScanner

tarea pionului alb la h5, tempo care, după cum vom vedea, va juca un rol foarte important : **19...Nh7 20.e4 d : e4 21.N : e4 N : e4 22.C : e4 Cc8** (După trei mutări în deschidere acest cal ajunge pe un cîmp vecin cu cel de pe care a plecat) **23.Tad1** (Turnurile albe au luat sub control coloanele centrale, calul alb se află în centru, nebunul din b2 stăpînește și el diagonala centrală a1-h8 — iată expresia cea mai pură a atingerii obiectivului logistic de centralizare în cooperare a pieselor înainte de atac !) **23...Ta7 24.C : f6 ! !** (vezi d. 110).

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981

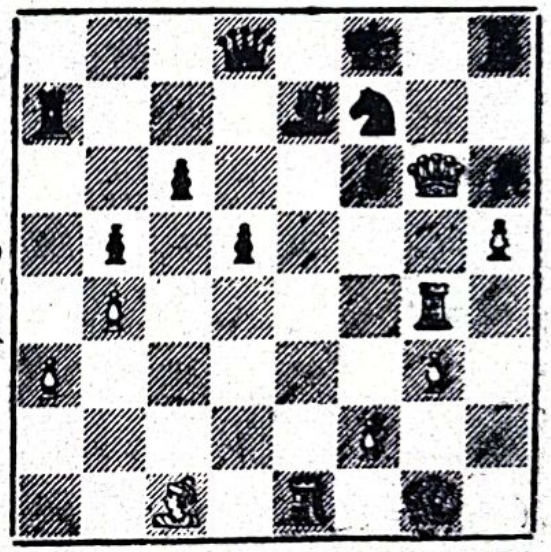


110

Cu acest nou sacrificiu — firesc, am putea spune, avînd în vedere „presiunea" care crescuse la maximum — albul trece la lupta pentru realizarea superiorității efective. A urmat : **24...g : f 25.Dg6+ Rf8 26.Nc1 !** (Pionul slab din h6 nu mai poate fi apărat și odată cu el se prăbușește tot dispozitivul de apărare al negrului) **26...d5** (Prea tîrziu ! Negrul a neglijat în deschidere lupta pentru centru, nu s-a străduit să-și plaseze și să-și mențină acolo un pion — așa cum cer regulile logisticii — și rezultatul s-a văzut !) **27.Td4 !** (Această mutare logistică trebuie făcută *acum*, căci după 27...d4 ! traseul turnului alb din d1 prin d4 spre g4 ar fi fost definitiv blocat !) **27...Cd6 28.Tg4 Cf7** (vezi d. 111).

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981



111

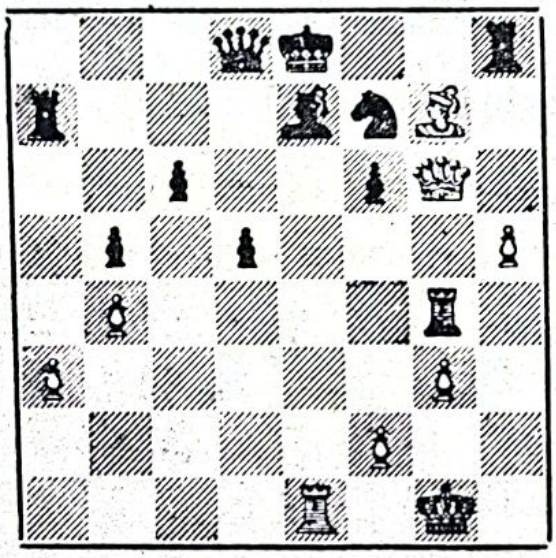
Aducerea turnului pe coloana „g" cu crearea „bateriei" de piese grele (Tg4, Dg6) îndreptată spre cîmpul slab, de mat g8, înseamnă o nouă „culminație" în cooperarea pieselor albe, așa încît o nouă lovitură tactică a acestora „plutește în aer" : **29.N : h6+ ! Re8 30.Ng7** (Triumful nebunului așa de spectaculos deblocat la mutarea a treisprezecea !) și negrul ce-

Scanned with CamScanner

dează deoarece, complet paralizat, nu mai poate împiedica transformarea pionului „h" alb decît cu pierderi decisive de material. Finalul acesta fierbinte, încununînd o partidă strălucit condusă logistic, strategic și tactic, merită încă o diagramă (vezi d. 112).

Kasparov — *Andersson*

Tilburg 1981



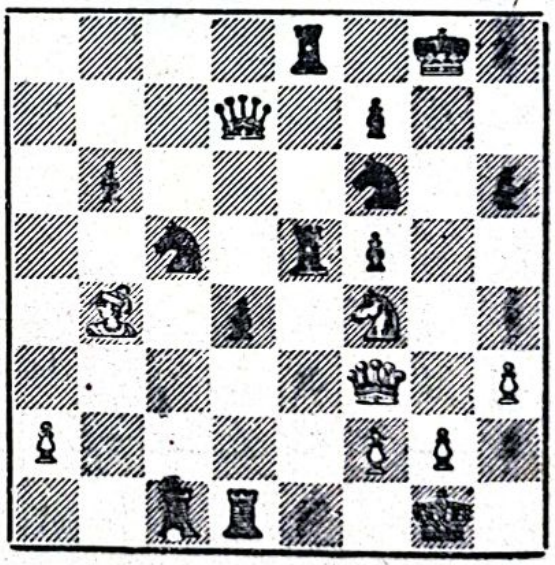
112

Această partidă, am spune de o stranie frumusețe, a fost aleasă pe primul loc în clasamentul „Informatorului șahist" editat în Iugoslavia, în care sînt ierarhizate semestrial cele mai reușite partide jucate pe glob.

După această măiastră lecție de logistică predată nouă de Kasparov, credem că e de prisos să mai adăugăm prea multe considerații despre rolul și importanța logisticii la elaborarea programului, în șah în general. Poate doar să reamintim cititorului că în subcapitolul 4.7. referitor la utilizarea optimă a pieselor, am cules cîteva dintre principalele reguli logistice care se adaugă la cele privind utilizarea celorlalte resurse. În sfîrșit, multe alte reguli cu caracter logistic, specifice fie deschiderii, fie jocului de mijloc sau finalului — în funcție de faza de partidă tratată — sînt excelent prezentate în literatura șahistă, drept pentru care nu vom mai insista aci asupra lor. Vom mai da totuși, în încheierea acestui subcapitol, un exemplu de ce se poate întîmpla cînd nu respectăm o regulă logistică, și anume una caracteristică jocului în criză de timp.

Gligorici — *Botvinnik*

Moscova 1947



113

Referitor la poziția din diagrama nr. 113, Botvinnik scrie : „Puteam să pierd partida numai pentru că am trădat vechea mea regulă : *„În criză de timp*

Scanned with CamScanner

figurile trebuie să se apere una pe alta". (32, 21) Într-adevăr, negrul a jucat **31...Tc8** creîndu-și o slăbiciune în plus, turnul din e5 care rămîne fără apărare. Această nouă slăbiciune va fi cuplată imediat de alb cu cea de pe cîmpul g7, cîmp ce poate fi atacat consecutiv. A urmat : **32.Dg3+ Rh7 33.Ch5 C : h5 34.D : e5** și negrul pierde pentru moment o calitate, dar nu și partida, salvată astfel : **34...Cd3 ! 35.T : d3 T : c1+ 36.Rh2 Tc4 37.Nd6 De6 38.T : d4 T : d4 39.D : d4 D : a2 40.D : b6 De6 41.Dd4 Cf6** și remiză. Jucînd 31...Rh7 ! negrul își putea pune la adăpost regele — cea mai importantă slăbiciune — privîndu-l astfel pe alb de mutarea forțatoare periculoasă 32.Dg3+ și obținînd o poziție promițătoare, de exemplu : 32.Nc3 Te4 33.Td2 Dd6+.

Observăm că regula de mai sus dată de Botvinnik derivă dintr-o regulă logistică generală de care am mai discutat anterior : „*Cît mai puține slăbiciuni în poziția proprie !*" — regulă valabilă pe toată durata partidei, dar nu întotdeauna prioritară. Am văzut că unele „slăbiciuni" sînt numai aparente, și anume cele al căror atac advers asupra lor poate fi integrat ; în acest caz ele nu se apără și nu se elimină, ci sînt menținute ca un fel de „momeală" pentru adversar.

9.3. Verificarea finală

„*Errare humanum est*" — ne învață un vechi dicton latin. Ei bine, chiar dacă „*a greși e omenește*", omenește este de asemenea a lupta împotriva acestei trăsături umane, cu toate mijloacele de care dispunem. „*Atención a no errar una, mas que a acertar ciento*" (Mai bine să nu ne înșelăm niciodată, decît să izbîndim de alte o sută de ori) — este de părere B. Gracián în al său „Oráculo manual" (37, 319). Ușor de zis, greu de realizat. Și totuși...

„*A nu greși niciodată*" — iată un ideal care merită toată atenția și dăruirea. Șahistul e dator să-și ia toate măsurile necesare pentru a-l atinge. Crezînd în posibilitățile sale și acționînd în consecință, chiar dacă va mai greși uneori, o va face din ce în ce mai rar.

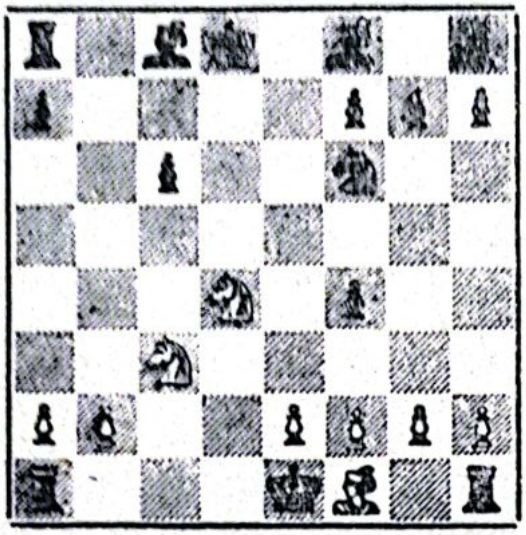
În partidele de șah greșelile apar la toate nivelele, chiar și în turneele candidaților, chiar și în jocul campionului mondial. E semnificativ însă faptul că pe măsură ce nivelul este mai înalt, ele sînt tot mai rare și... mai importante !

Iată în continuare cum trei erori, una în deschidere, una în apărare și alta în atac l-au făcut pe L. Portisch să piardă întîlnirea cu V. Korcinoi în sferturile de finală ale meciurilor candidaților, ediția 1983.

Scanned with CamScanner

Korcinoi — *Portisch*

Bad Kissingen 1983



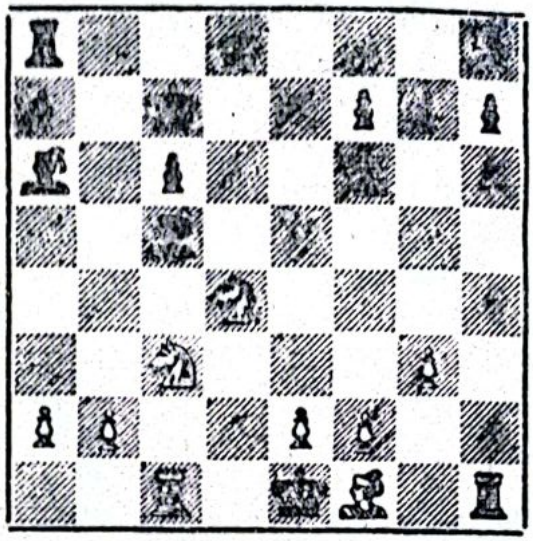
114

În diagrama nr. 114 negrul a jucat **11...Rc7 ?,** o eroare logistică, deoarece regele negru nu va putea fi în siguranță pe coloana semideschisă „c" aflată la discreția albului. Era mai bine 11...Nb7 amînînd decizia de plasare a regelui și păstrîndu-i acestuia posibilitatea de a se refugia pe coloana „e", chiar cu riscul unei întîrzieri temporare a dezvoltării turnului din h8. A urmat ; **12.g3 ! Nc5 13.Tc1 !** (Albul integrează atacul advers asupra calului din d4 în varianta : 13...N : d4 14.Cb5+ cu recîștigarea figurii pierdute și o poziție mai bună) **13...f : g 14.h : g Na6 ?** (Din nou era mai bine 14...Nb7 — vezi d. 115).

15.C : c6 ! (Nici această mutare și nici 13.Tc1 ! n-ar fi fost posibile dacă negrul nu juca 11...Rc7 ? Acum nu merge 15...R : c6 din cauza 16.Ca4 Cd7 17.C : c5 C : c5 18.Th5 ! și după recîștigarea figurii sacrificate

Korcinoi — *Portisch*

Bad Kissingen 1983

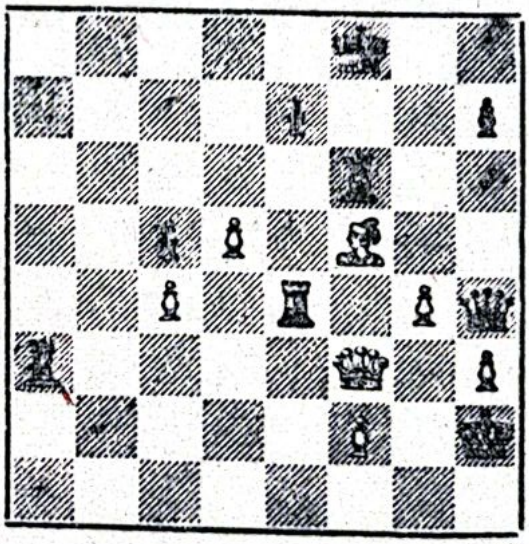


115

albul rămîne cu un pion în plus și o poziție cîștigată datorită „bateriei" de turnuri pe coloana „c"). În complicațiile ce au urmat albul și-a realizat avantajul pozițional și a cîștigat la mutarea 35.

Portisch — *Korcinoi*

Bad Kissingen 1983



116

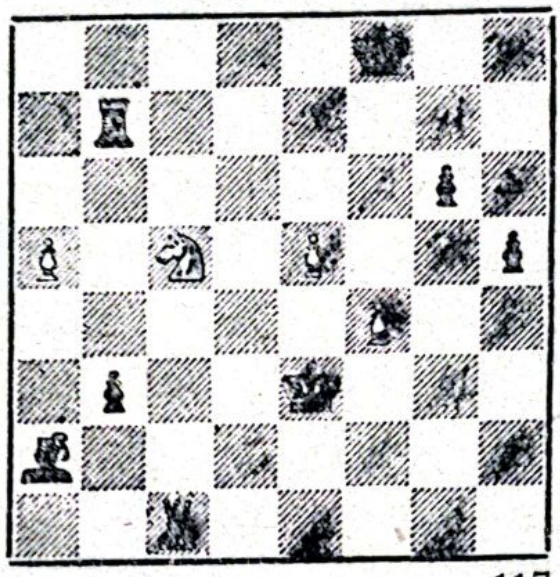
În diagrama nr. 116, jucînd **52.Dg2 ? ?** albul comite o gravă eroare logistică ; lasă apărarea regelui său numai în seama unei figuri (dama) pe cînd ad-

Scanned with CamScanner

versarul este gata să-l atace cu toate cele trei figuri grele! (Trebuia 52.Te3 deși și în acest caz după 52...T : e3 53.D : e3 T : f5 54.g : f D : c4 negrul obținea mari șanse de remiză). A urmat : **52...T : h3+ ! ! 53.Rg1** (53.D : h3 ? D : f2+ 54.Rh1 Ta6 ! ! cu mat imparabil) **53...Th6 54.Rf1 Ta6 55.Te1** (Prea tîrziu vine acest turn în apărarea regelui său !) **55...Ta2! 56.Ne4** (56.Rg1 T : f2 ! ! 57. D : f2 Th1+ 58.Rg2 Dh3+ și mat) și înainte ca negrul să răspundă albul a cedat, deoarece după 56...Th1+ matul nu mai poate fi parat.

Portisch — *Korcinoi*

Bad Kissingen 1983



117

În diagrama nr. 117 eroarea logistică **41.Cd7+ ? ?** l-a privat pe alb de o victorie care ar fi relansat meciul. Principala slăbiciune a negrului este poziția regelui, izolat pe linia a opta de către puternicul turn alb de la b7. Există piesă albă care să exploateze această mare slăbiciune ? Da, există. Aceasta este pionul alb din a5 care amenință să se transforme cu mat pe linia a opta. De unde planul tactic de joc : calul fuge de sub amenințare dînd „șah" (pentru a nu da pieselor negre un tempo să-și amelioreze poziția) după care pionul „a" înaintează decisiv. Programului de aplicare a acestui plan îi mai rămîne numai de stabilit unde trebuie mutat calul, avînd în vedere că el are două posibilități de a se deplasa cu șah. Dacă este mutat la d7, permite regelui negru să iasă din „cușcă", să „evadeze" de pe linia a opta, ceea ce privează pionul alb „a" de a se transforma cu mat. Rezultă că programul cîștigător era : 41.Ce6 + R oriunde 42.a6 b2 43.a7 b1D 44.a8D + Tc8 45.D : c8 mat.

În locul unui comentariu sec de genul „Eroare : calul trebuia să joace 41.Ce6+ după care înaintarea pionului din a5 decide", am insistat puțin asupra detaliilor acestui final fierbinte de partidă pentru a scoate în evidență încă o dată maniera în care se lucrează cu conceptele de bază : *slăbiciune, plan, program,* adică „tehnologia" de elaborare a programului. Aceasta cu scopul de a ne servi mai jos la analiza cauzelor care duc la erori și a etapelor gîndirii în care putem greși.

Scanned with CamScanner

Analiza celor trei erori exemplificate ne arată că în ciuda faptului că s-au comis în situații diferite (atac, apărare, deschidere, final etc.), ele au o trăsătură comună : *caracterul logistic*. Toate trei sînt datorate neîndeplinirii obiectivelor logistice în paralel (sau combinat) cu aplicarea unui plan, fie el tactic sau strategic. Cu alte cuvinte *a fost neglijată etapa elaborării programului*, menită tocmai a pune planul de acord cu pretențioasele dar atît de valoroasele obiective logistice.

Din nou ne apare deci cu pregnanță deosebita importanță ce trebuie acordată cunoașterii și urmăririi permanente a obiectivelor logistice în partida de șah !

În exemplele de mai sus se vede clar că de fiecare dată aspectele scăpate din vedere au fost *la nivel de ansamblu* (al pieselor proprii și adverse, al raporturilor între piesele aflate în atac și cele aflate în apărare), *de utilizare a tuturor resurselor*, atît în perspectivă apropiată cît și mai depărtată.

Așadar, un prim aspect relevat de analiza erorilor este că *ele sînt de cele mai multe ori de natură logistică* și apar cînd planurile sînt insuficient testate dacă au într-adevăr condiții care să le asigure realizarea.

Un alt aspect caracteristic este faptul că *în calculul eronat se află de obicei implicate tocmai piesele cu valoarea cea mai mare* (regii, damele, pionii ce amenință să se transforme etc.). Aceste piese, așa cum am arătat și mai înainte, trebuie considerate întotdeauna slăbiciuni dacă pot fi atacate, deoarece de regulă atacul asupra lor nu poate fi integrat printr-o amenințare mai mare și de aceea acest atac constituie mutare forțantă.

Un al treilea aspect este legat de neglijarea analizei atente în special a acestor mutări forțante ca surse de neprevăzut. *Erorile apar cînd nu am analizat suficient posibilitățile adversarului de a exploata slăbiciunile din poziția noastră.*

Ținînd cont de aceste trei aspecte și utilizînd întreaga pregătire trebuie să luptăm cu hotărîre pentru eliminarea erorilor din jocul nostru. *Eliminarea erorilor de calcul*, posibile atît la elaborarea planului cît și mai ales la elaborarea programului, trebuie ridicată la rang de obiectiv logistic pentru că ține de utilizarea optimă a resurselor și trebuie urmărită de-a lungul întregii partide, mutare cu mutare.

Se pare că principala cauză a erorilor grosolane ce apar în jocul marilor maeștri este „autolinistirea, tocirea simțului pericolului“ (34, 65). Dacă așa stau lucrurile, atunci rezultă că avem șanse să eliminăm sau măcar să reducem drastic numărul erorilor grosolane numai dacă găsim metoda de a ține treaz, pe toată

Scanned with CamScanner

durata partidei, acest simț al pericolului, îndoiala că știm totul despre poziție, că nu mai sînt mutări neanalizate, cu care să fim surprinși de adversar sau mai bune decît cea pe care sîntem tocmai pe punctul de a o juca.

În cadrul unei asemenea metode considerăm că este strict necesară cunoscuta *regulă a lui Blumenfeld,* pe care marele maestru Kotov o prezintă astfel :

„După terminarea calculului variantelor și parcurgerea tuturor ramificațiilor arborelui de calcul, trebuie, înainte de toate, să notați pe fișă mutarea probabilă. Neapărat înainte de a face mutarea !... Notația trebuie scrisă citeț, caligrafic... Notînd mutarea observați din nou configurația de pe tablă cu ochii unui spectator din sală, ai unui om în față cu realitatea... Mai pierdeți un minut — nu veți regreta — și aruncați o privire asupra poziției, *cu ochii începătorului.* Nu vă amenință cumva un mat într-o mutare ? Dar în două ? Nu este atacată dama sau turnurile ? Nu cumva pierd un pion ? O astfel de verificare elementară vă va pune la adăpostul unei omisiuni la prima mutare. Respectînd această regulă veți îmbina cu succes profunzimea gîndirii cu precizia practică“ (34, 77).

La această regulă ne permitem să recomandăm adăugarea unui truc a cărui utilizare poate reduce în bună măsură erorile grosolane. Cînd faceți ultima verificare a mutării conform regulii de mai sus, spuneți-vă în gînd, cu toată convingerea : *„E greșită mutarea ! !“* și simulați că aveți deodată revelația acestei descoperiri de ultim moment. Veți constata că unele replici (ale adversarului sau ale noastre) care au stat parcă „în umbră“ pînă atunci, ies deodată „la lumină“ în toată periculozitatea lor. În acest moment dați frîu liber fanteziei, considerați ca posibile și mutările care la prima vedere par „imposibile“. Dacă mutarea este într-adevăr greșită, de cele mai multe ori acest truc reușește și veți descoperi și motivele pentru care nu trebuie jucată. Oare n-ar fi descoperit Portisch spectaculosul sacrificiu 52...T : h3 ! ! dacă, după ce a scris pe fișă „52.Dg2“ (vezi d. 116), și-ar fi zis în gînd *„E greșit !“* și ar fi căutat să vadă de ce, verificînd și cele mai neverosimile replici, mai ales dintre mutările forțatoare ale adversarului ? Greu, mai bine zis imposibil de crezut.

La fel de greu ni se pare să credem că albul ar mai fi ratat cîștigul dacă înainte de a muta 41.Cd7 ! ? (vezi d. 117) și-ar fi zis : *„Greșesc grav ! Nu aceasta este mutarea de cîștig !“* Mai ales că, după cum relatează de la fața locului marele maestru Florin Gheorghiu, Portisch a calculat îndelung această mutare fiind chiar mutarea secretă dată în plic la întrerupere !

Scanned with CamScanner

La trucul menționat mai putem adăuga eventual și alte idei, de natură să ne trezească la realitate, să ne redea simțul acut al pericolului ce ne paște la fiecare mutare. De exemplu, mai putem gîndi : „*Greșesc ! Eroare grosolană ! Amintește-ți cîte partide ai pierdut neverificînd suficient !*“ etc.

Datorită unei astfel de practici, cu timpul verificarea finală riguroasă, capabilă să nu scape nici un aspect important (bineînțeles în limitele pregătirii noastre generale și speciale), devine o obișnuință, o deprindere. Niciodată însă să nu încetăm a acorda acestei ultime verificări importanța și timpul necesare. Niciodată să nu o facem formal. Așa cum am mai arătat în acest subcapitol (și nu credem că este rău să repetăm !) condiția ca ea să reușească e să fie făcută cu maximum de convingere !

Scanned with CamScanner

Partea a patra

PROCEDURI TIPICE ȘI STILURI DE CONDUCERE ÎN PARTIDA DE ȘAH

„Esența imaginației creatoare constă în capacitatea de a combina impresiile culese din viață, în priceperea de a elabora tipicul și a scoate din acest tipic ceva cu totul original.“ (54, 5).

ARCADIE PERCEK

Scanned with CamScanner

CREAREA SLĂBICIUNILOR

„Existența unui model al stării pe care o dorim permite a dirija evoluția și nu a o suferi." (55, 23).

F. PRUVOT

10.1. Principalele tipuri de slăbiciuni

Ceea ce dorim la începutul partidei este crearea unui număr suficient de slăbiciuni în poziția adversă ca să putem, folosindu-le, să obținem superioritatea potențială și apoi cea efectivă. Pentru a reuși aceasta însă, este necesar mai întîi să cunoaștem cît mai multe *tipuri* (modele) *de slăbiciuni* și cum se pot crea ele.

După cum am exemplificat pînă acum, slăbiciunile apar ca rezultat al utilizării neraționale a resurselor.

Termenul în care — în momentul creării — se speră a fi exploatate, separă slăbiciunile în două mari categorii : (1) *strategice* (exploatabile pe termen lung) și (2) *tactice* (exploatabile pe termen scurt sau chiar imediat).

În funcție de amplasarea și natura lor, slăbiciunile pot fi de următoarele patru tipuri : (A) *poziții întregi* (întîrziate în dezvoltare, dezvoltare fără cooperări, înghesuite, de final dezavantajos etc.), (B) *zone* (fragmente de poziție, structuri de piese, grupuri de cîmpuri, linii, coloane, diagonale, trasee etc.), (C) *cîmpuri* (ocupate sau nu) și (D) *piese* (alungabile cu tempo, izolate, cu mobilitate scăzută etc.).

Iar din punct de vedere al stadiului în care se află, slăbiciunile pot fi clasificate în alte două mari categorii : (1) *potențiale* („în devenire", posibil de creat) și (2) *efective* (reale, create deja, posibil de exploatat).

Studiul slăbiciunilor potențiale este de o excepțională importanță în șah, fapt pentru care le vom acorda aci o atenție privilegiată. După numărul de mutări ce mai sînt necesare pentru a deveni efectivă, o slăbiciune potențială poate fi de unul dintre următoarele *„grade de iminență"* :

— *zero*, cînd nu mai necesită nici o mutare, este deja efectivă ;

Scanned with CamScanner

— *unu*, cînd mai necesită o mutare ;
— *doi*, cînd mai necesită două mutări, ș.a.m.d..

Iminența slăbiciunii este un indicator foarte util în faza de elaborare a planului de joc, în pregătirea și executarea loviturilor. De aceea fiecare slăbiciune potențială este urmărită și din punct de vedere al iminenței după fiecare mutare.

Acest indicator influențează în special ordinea în care sînt luate în considerație slăbiciunile potențiale respective la elaborarea planurilor precum și ordinea mutărilor în program. Cu cît iminența slăbiciunii este mai mică (grad mai mic) probabilitatea de a fi exploatată este mai mare.

Pentru a surprinde adversarul, se recomandă ca programul de cuplare să asigure mai întîi piesei cuplatoare o poziție „gata de cuplare" și abia după aceea să treacă la crearea slăbiciunilor ce vor fi cuplate, astfel încît, aceste două create, cuplarea lor să nu mai poată fi împiedicată sau să fie greu observabilă. Dacă operațiunea decurge în ordine inversă, adică dacă mai întîi se creează slăbiciunile și apoi se fac pregătirile de cuplare, acestea din urmă sînt mai ușor de detectat și de combătut deoarece — spre deosebire de situația precedentă — adversarul are acum la dispoziție pentru a se apăra tempourile cheltuite de noi pentru înfăptuirea lor.

Ordinea fazelor realizării planului cuplator, recomandată mai sus, este cu atît mai utilă, cu cît mutările de asigurare a piesei cuplatoare au un caracter forțant mai mic, nu sînt mutări cu tempo. Căci dacă sînt, atunci reușește și ordinea firească : realizare-slăbiciuni, pregătire-cuplare, cuplare.

Cu cît nivelul forței de joc a șahistului este mai înalt, cu atît și gradul de iminență al slăbiciunilor luate în considerare la elaborarea planurilor poate fi mai mare. Slăbiciunile de grad zero și unu (notam : „slăbiciunile O-1") de iminență sînt totuși cel mai des utilizate, dat fiind că adesea ele apar la adversar chiar cu concursul acestuia, consecințe imediate ale mutărilor lui, ale abaterilor jocului său de la principiile (obiectivele) generale. Șahistul care dorește să ajungă la performanțe înalte trebuie însă să se antreneze a lucra curent și cu slăbiciuni de grad mai mare. Aceasta cere, desigur, un efort suplimentar, dar rezultatele nu vor întîrzia să-l justifice.

Crearea slăbiciunilor se poate realiza prin trei procedee, și anume prin :

— creșterea numărului de atacuri ;
— diminuarea numărului de apărări ;

Scanned with CamScanner

— poziționarea defavorabilă a pieselor (izolarea, alungarea etc.).

Iată în continuare o scurtă prezentare a principalelor tipuri de slăbiciuni și a modului de creare a acestora.

A. Poziție slabă, categorie de slăbiciuni în care deosebim :

a) *Poziția întîrziată în dezvoltare* — care se obține la adversar prin manevrele tipice de cîștig de tempo trecute în revistă pe scurt în subcapitolul 4.5.

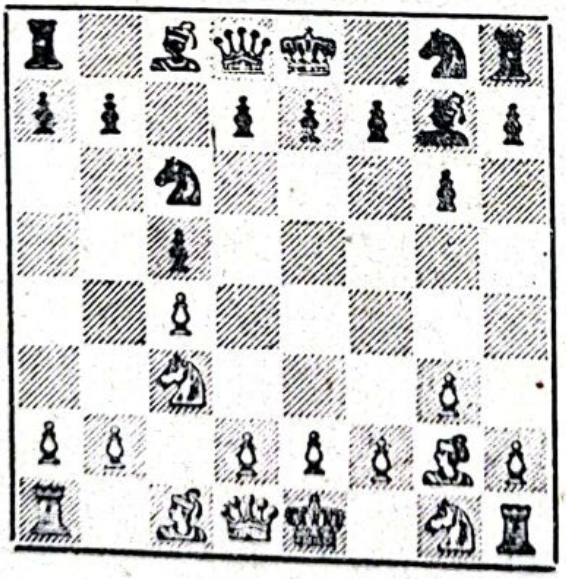
Ce este și cum se ajunge la o astfel de poziție vom învăța împreună în cele ce urmează.

Robert Fischer, „campionul mondial de excepție, care a apărut ca expresie a talentului său extraordinar" (A. Karpov — 57, 29), excela — printre altele — și prin *știința utilizării rezervei de tempo*. La el *un tempo* — mai cu seamă în deschidere — apărea deseori ca fiind *mai valoros decît un pion*. Maestru virtuoz al sacrificiului, al oferirii sau forțării unor schimburi de piese, al stînjenirii dezvoltării armonioase a figurilor adverse, al mutărilor intermediare — toate acestea cu cîștig de tempo — Fischer prelua de regulă primul inițiativa și nu o mai ceda pînă la victorie (vezi d. 118).

Prin intervertire de mutări **(1.c4 g6 2.Cc3 Ng7 3.g3 c5 4.Ng2 Cc6)** s-a ajuns la poziția „în oglindă" din diagrama nr. 118.

Smislov — *Fischer*

Palma de Mallorca 1970



118

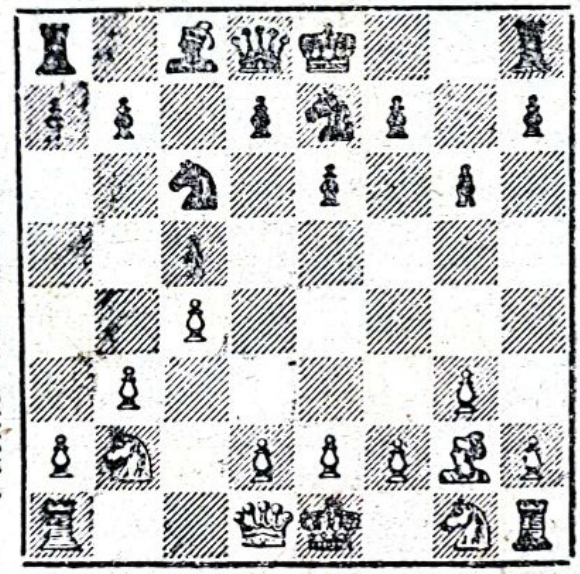
Aici albul a continuat cu **5.b3**, mutare care slăbește tensiunea în centru (mai activ era 5.e3 urmată de exemplu de 6.Cge2, 7.0-0 și 8.d4), motiv pentru care Fischer renunță imediat la jocul simetric și mută **5...e6** pregătind d7-d5 cu ocuparea centrului și crearea unei falange ofensive de pioni ; totodată se face loc la e7 calului din g8 care în această variantă nu e indicat să se dezvolte la f6 deoarece ar întrerupe (dezactiva) acțiunea nebunului din g7 pe diagonala mare slăbită de alb. Alte sconuri ale pregătirii mutării Cg8-e7 ar putea fi : (1) asigurarea unui înlocuitor pentru calul din c6 care cooperează excelent cu nebunul din g7 la împiedicarea mutării eliberatoare a albului d2-d4 și (2) luarea la d5 cu calul în cazul în care după d7-d5 albul ar schimba pionul său din c4. A urmat : **6.Nb2** Firesc... dar prea lent !) **6...Cge7 7.Ca4 ?**

Scanned with CamScanner

(Permite negrului să cîștige un tempo : calul din b1 mută acum a doua oară în deschidere și va mai muta o dată după schimbul nebunilor la b2, ultimele două tempouri fiind astfel cheltuite fără a aduce o nouă figură în joc, în timp ce negrul va juca doar o dată o figură deja mutată) : **7...N : b2 ! 8.C : b2** (vezi d. 119).

Smîslov — *Fischer*

Palma de Mallorca 1970



119

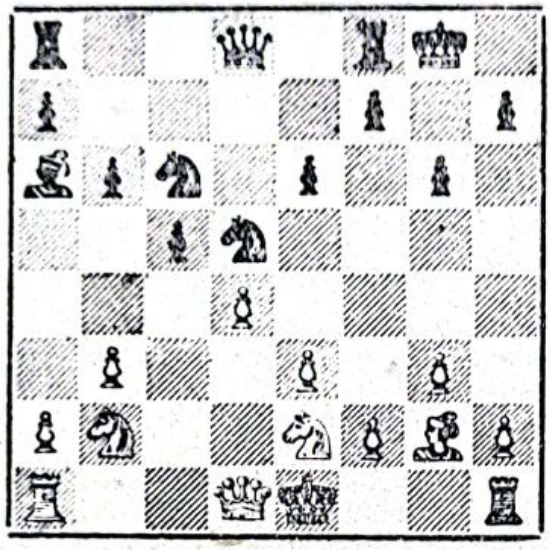
În diagrama nr. 119 fiecare dintre părți are cîte trei pioni dezvoltați și cîte două figuri, deci egalitate, *dar de-acum cel care este la mutare primul nu mai e albul, ci negrul !* Iar după **8...0-0,** se vede că negrul face rocada mică înainte de alb cu două tempouri ! **9.e3** (Acum această mutare nu mai e la fel de bună cum ar fi fost mai devreme, ca pare întîrziată și ca încă o amînare fără compensație a rocadei. Albul pierde acum „ultimul tren" al dezvoltării normale, ultima ocazie de a-și pune regele la adăpost. Și cînd de cealaltă parte a tablei se află „teribilul Bobby", acest lucru nu e lipsit de importanță ! Albul trebuia să se resemneze cu pierderea luptei pentru centru și să joace prudent 9.Cf3. A urmat : **9...d5 !** (Negrul ocupă primul centrul oferind pe d5 un schimb care să-i aducă în joc cu tempo fie un pion — formînd o falangă ofensivă — fie o figură : calul din e7) **10.c : d ! !** Acceptarea sau nu a unui schimb este una dintre dilemele-cheie ale șahului. Schimbul de pioni forțat de alb pe d5 nu este decît în favoarea negrului, căci după **10...C : d5** un cal al acestuia apare cu tempo în centru, pe un cîmp de pe care nu poate fi alungat decît cu prețul unui nou tempo pierdut (e3-e4). Acest cal nu poate fi luat nici cu nebunul din g2, căci după 11...D : d5 negrul atacă iarăși cu tempo turnul din h1 ! A urmat : **11.Ce2 b6 !** Profitînd de întîrzierea în dezvoltare a albului și tinzînd să o accentueze și apoi să o exploateze, negrul deschide repede drum nebunului din c8 pentru a-l instala pe diagonala a6-f1 dacă albul va juca d2-d4 cum era de așteptat. Crezînd probabil că Fischer va muta „firesc" nebunul la b7, Smîslov și-a continuat planul și a jucat **12.d4,** dar după **12...Na6 !** a constatat că nu mai poate face rocada

Scanned with CamScanner

căci negrul cîştigă simplu pionul din d4 care nu mai era apărat de calul din e2, legat de turnul din f1 (vezi d. 120).

Smislov — *Fischer*

Palma de Mallorca 1970



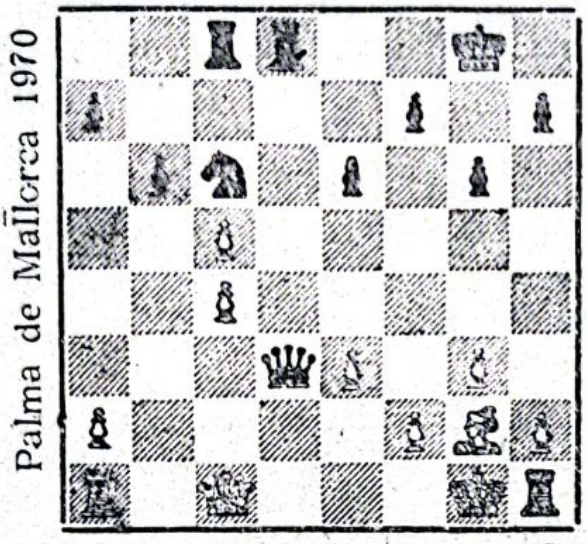
120

În această poziţie, albul se decide să lichideze tensiunea din centru jucînd **13.d : c,** adică acceptînd un nou schimb favorabil adversarului, deoarece se creează două slăbiciuni : calul din b2 şi cîmpul c3, pe care negrul le va exploata imediat printr-o mutare intermediară a damei, cu tempo, pe diagonala mare : **13...Df6 !** Negrul preia definitiv iniţiativa (se ameninţă în continuare alte mutări cu tempo : 14...Cc3 şi 15...Dc3+, 16.Ta8-d8 etc.). Dacă negrul juca „natural" 13...b : c, albul făcea rocada şi „presiunea" negrului slăbea simţitor. Prin jocul său Fischer demonstrează că adesea un pion valorează mai puţin decît pierderea de timp pentru a-l recupera, tempo ce uneori poate fi folosit — ca mai sus — mult mai cu folos în „economia" partidei. Din acest exemplu, ca şi din cele înrudite date anterior, rezultă clar că *preocuparea pentru utilizarea optimă a rezervei de tempo este pe primul plan ca importanţă în partida de şah, e esenţa însăşi a acestui joc.* A urmat : **14.Cc4** (14.Cd4 ? b : c 15.C : c6 D : b2) **14...Cc3 !** (Din nou negrul oferă un schimb avantajos lui, prin care aduce din „spatele frontului" dama pe cîmpul de cuplare c3 pentru a provoca pierderea definitivă a rocadei de către alb. La rîndul ei, această pierdere va duce la noi întîrzieri pentru a pune regele alb la adăpost şi a scoate turnul din h1 în joc) **15.C : c3 D : c3+ 16.Rf1 Tfd8** (O nouă piesă este adusă în joc cu tempo, în vreme ce poziţia albului nu se îmbunătăţeşte) **17.Dc1 N : c4+** (Negrul ia cu tempo singura piesă activă adversă şi provoacă totodată slăbirea cronică a pionilor albi care vor fi atacaţi decisiv cu turnul din a8 pe coloana „c") **18.b : c Dd3+** (Negrul evită cu tempo schimbul damelor la c1, schimb care ar fi adus în joc turnul alb pe coloana-cheie „c" şi ar fi slăbit tensiunea) **19.Rg1 Tac8** (vezi d. 121).

Diagrama nr. 121 arată o poziţie net în favoarea negrului care are în joc toate cele patru figuri, pe cînd albul nu are decît două şi nici acelea nu colabo-

Scanned with CamScanner

Smislov — *Fischer*

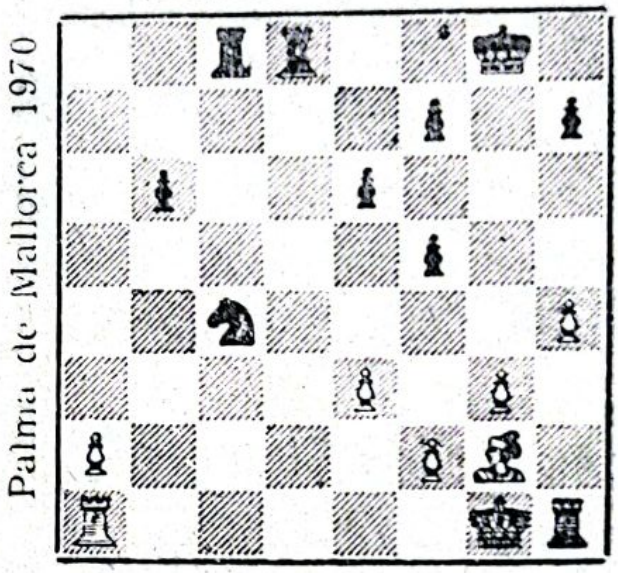


121

reazã între ele. A urmat : **20. c : b a : b 21.Db2 Ca5 !** (Fischer prefera iarăși să sacrifice un pion de dragul obținerii unui nou lanț de mutări cu tempo, de exemplu : 22.D : b6 C : c4 23.Da7 Td7 24.Da6 Dc3 urmat de 25...C : e3) **22.h4** (Cu intenția de a scoate în joc turnul inactiv din h1 și eventual de a contraataca pe coloana „h") **22...C : c4** (Negrul reia lanțul de amenințări, cu tempo) **23.Df6** (Ca după 24.h5 ! să obțină contrajoc la rocada neagră) **23...Df5 !** (Dama albă a devenit activă, trebuie schimbată, pentru ca negrul să-și poată vedea liniștit de valorificarea avantajului de dezvoltare obținut) **24.D : f5 g : f** (vezi d. 122).

În diagrama nr. 122, poziția albului este slabă din cauza rămînerii în urmă cu dezvoltarea pieselor, fapt ce-l împiedică să se opună pătrunderii decisive pe linia a II-a a turnurilor negre. Negrul are șanse clare de cîștig (momentul superiorității efective) și le va valorifica relativ ușor (vezi 11.3).

Smislov — *Fischer*



122

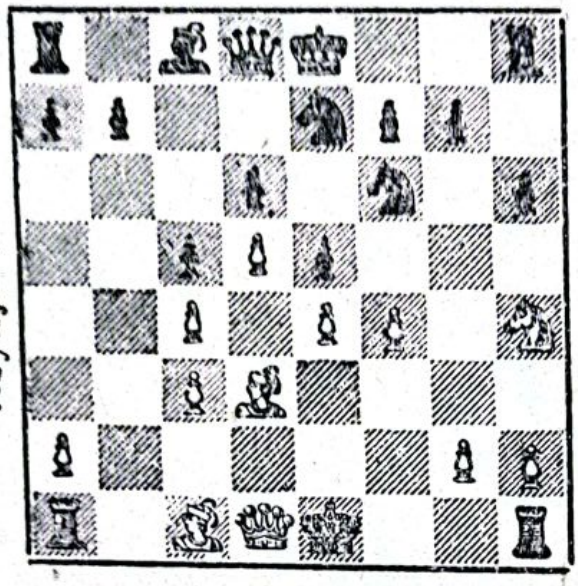
b) *Piesele nu cooperează.* Am văzut anterior că valoarea relativă a pieselor este funcție de periculozitatea lor, de modul în care cooperează. O poziție în care piesele nu colaborează ci, dimpotrivă, se jenează unele pe altele, este deci nepericuloasă, pasivă, defensivă și deci slabă, pînă la urmă ea trebuind să fie apărată.

La poziția din diagrama nr. 123 s-a ajuns după **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Cf3 c5 5.e3 Cc6 6.Nd3 N : c3+ 7.b : c d6 8.e4 e5 9.d5 Ce7 10.Ch4 h6 11.f4** și la prima vedere s-ar părea că albul are inițiativa. Ultima sa mutare însă este mai puțin energică decît pare deoarece creează la f4 o nouă slă-

Scanned with CamScanner

Spasski — *Fischer*

Reykjavik 1972

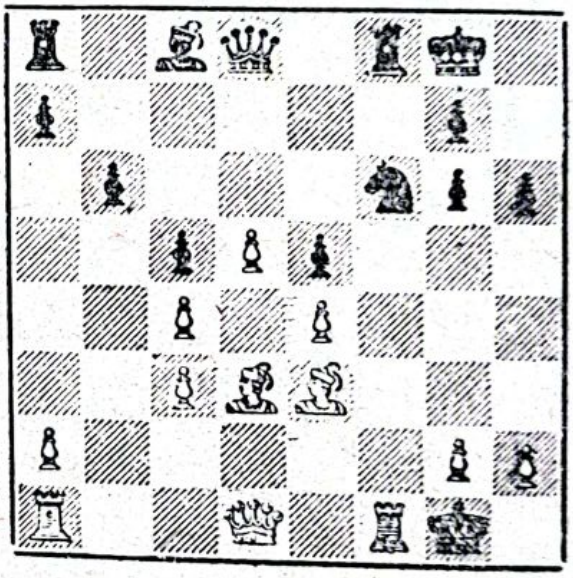


123

biciune a albului care poate fi cuplată imediat cu cea creată o mutare mai înainte : calul din h4. Cuplarea se poate face cu calul advers din e7 pe g6, dar piesa cuplatoare poate fi schimbată imediat încălecîndu-se și doi pioni negri pe coloana „g". Dînd dovadă de mult rafinament strategic, Fischer a jucat totuși **11...Cg6 !** apreciind corect că pionii încălecați nu sînt slăbiciuni din moment ce nu se vede deocamdată cum ar putea fi atacați, pe cînd eliminarea singurei figuri active adverse — calul din h4 — și centrul imobil creează perspectiva blocării complete a poziției albului, slăbind-o în acest fel cronic și exploatabil. Într-adevăr, după **12.C : g6** (Forțat) **12... f : g 13.f : e** (Favorizează planul negrului, deoarece un eventual... e : f ar fi putut crește periculozitatea nebunului alb din d3, așa acest nebun este condamnat la o lungă pasivitate) **13...d : e 14.Ne3 b6 15.0-0 0-0** albul este blocat, nebunii n-au mobilitate, fapt ce dă poziției sale un caracter defensiv, motiv pentru care — în perspectivă — poate fi apreciată ca slabă (vezi d. 124).

Spasski — *Fischer*

Reykjavik 1972



124

Modul cum Fischer a atacat și exploatat pînă la victorie acest tip de slăbiciune îl vom prezenta ceva mai tîrziu (vezi 11.3).

c) *Poziția înghesuită*, ca și cea blocată sau cea dezvoltată nearmonios, este slabă din cauza lipsei de activitate, de periculozitate a pieselor. Despre modul în care se creează o astfel de poziție am discutat pe larg anterior (vezi 4.6.3) și de aceea nu-l vom relua aci.

d) *Poziția de final dezavantajos* este forțată de una dintre părți cînd partida ajunge la un

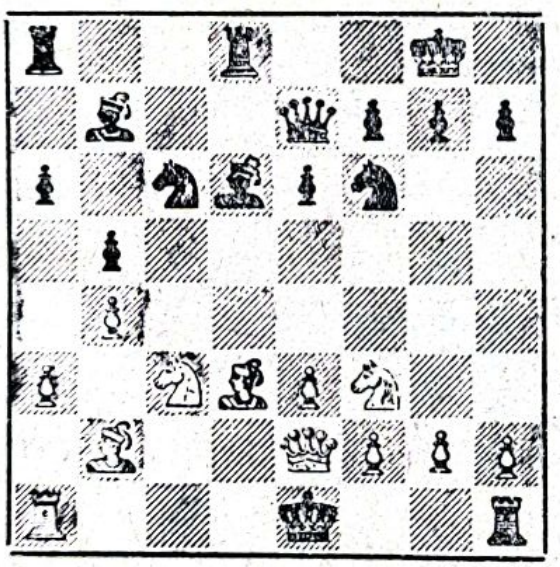
Scanned with CamScanner

moment dat într-o situație din care se poate trece într-unul din finalurile tipice. Este cazul cel mai frecvent și cel mai bine cunoscut, fapt pentru care nu ne vom ocupa mai în detaliu de el.

B. **Zonă slabă.** Slăbirea unei zone se face printr-un atac consecutiv masiv, de regulă cu toate piesele în afară de rege. Cînd atacul atinge culminația, se caută combinația de cîștig care să o valorifice. Iată un exemplu (vezi d. 125) :

Rotlewi — *Rubinștein*

Lodz 1907/1908

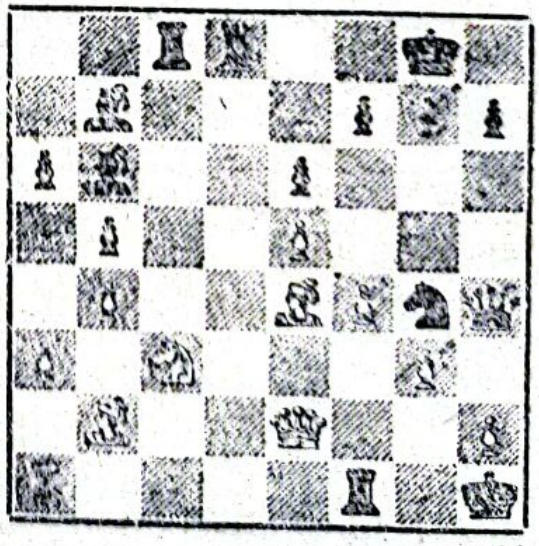


125

Jucînd inexact deschiderea, albul a irosit două tempouri ; cu toate acestea, după **15.0-0** sîntem convinși că nu se aștepta ca rezistența lui să nu mai dureze decît zece mutări ! Profitînd de avansul de dezvoltare, negrul organizează rapid o adevărată „invazie" asupra zonei în care s-a adăpostit regele advers, slăbind-o prin atac și apoi lovind-o combinativ înainte ca albul să-și poată mobiliza toate piesele în apărare. A urmat : **15...Ce5 !** (Deschide diagonala mare pentru nebunul din b7) **16.C : e5 N : e5 17.f4 ?** (Slăbește diagonala a7-g1 și întîrzie eliminarea slăbiciunii coloanei „d" prin aducerea turnului „f" la d1) **17...Nc7** (Pregătește... Nb6 cu reactivarea nebunului de cîmpuri negre și cuplarea a două slăbiciuni adverse : pionul din e3 și regele din g1) **18.e4 ?** (Prea optimist ! Mai înainte trebuiau aduse turnurile pe coloanele deschise) **18...Tac8** (Negrul se pregătește să ia sub control și coloana „c") **19.e5 ?! Nb6+ 20.Rh1 Cg4 !** (Asaltul continuă. La 21.D : g4 T : d3 și perechea de nebuni a negrului domină decisiv. Acum se vede că ultimele trei mutări ale albului au fost perfect integrate de adversar, albul pierzînd astfel încă trei tempouri !) **21.Ne4 Dh4 22.g3** (vezi d. 126).

Rotlewi — *Rubinștein*

Lodz 1907/1908



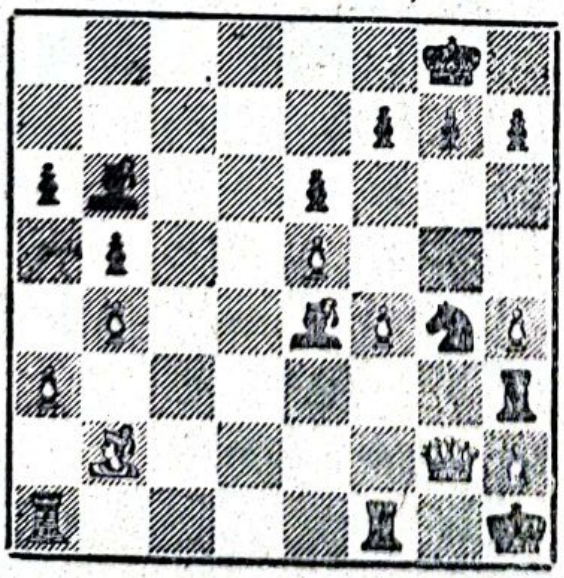
126

Scanned with CamScanner

În poziția din diagrama nr. 126, atacînd cu aproape toate figurile, negrul a reușit să creeze multiple slăbiciuni în zona regelui advers, la apărarea căruia albul nu participă cu două figuri : turnul din a1 și nebunul din b2. Acest dezechilibru de forțe în zona în care se dă bătălia decisivă, combinat cu „culminația" la care a ajuns armata sa, invită negrul să caute modalitatea de a transforma superioritatea pozițională potențială în superioritate efectivă cu ajutorul unui plan tactic. S-a jucat **22...T : c3 ! !** (Figurile negre încep „să muște" din dispozitivul inamic, dezorganizîndu-l) **23.g : h Td2!!** (Cuplează trei slăbiciuni !) **24.D : d2 N : e4+ 25.Dg2 Th3 !** (Cuplează iarăși trei slăbiciuni) și matul la h2 fiind inevitabil, albul a cedat. Poziția finală a acestei „partide nemuritoare" a lui Rubinștein (vezi d. 127) este deosebit de instructivă.

Rotlewi — *Rūbinștein*

Lodz 1907/1908



127

Deși cu un turn și un nebun în minus, negrul forțează matul. Trei din cele patru figuri atacatoare ale sale pot fi luate dar cooperarea perfectă dintre ele le face invulnerabile ! De partea cealaltă, singura apărătoare a regelui este dama, celelalte figuri sînt simple spectatoare la dezastrul regelui lor! Cum a fost posibilă o asemenea strălucită combinație ? Explicația constă în jocul inexact, în abaterile albului de la principiile fundamentale, de la urmărirea consecventă și precisă a realizării obiectivelor generale. El a permis negrului mai întîi atacarea (slăbirea) „magistralelor" (coloanele „c", „d" și „h", diagonalele a7—g1 și a8—h1) și apoi — neapărîndu-le la timp — exploatarea lor.

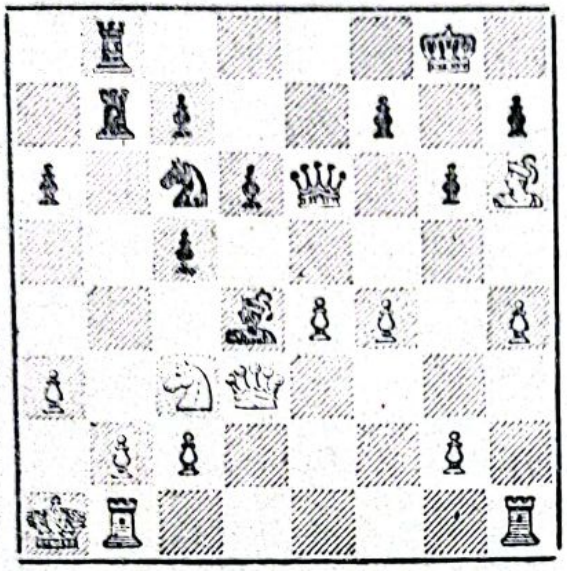
C. **Cîmp slab.** (Un cîmp slab, mai ales cînd se află lîngă propriul rege, poate permite adversarului elaborarea unui plan de exploatare cu consecințe uneori de-a dreptul catastrofale.

În diagrama nr. 128 prezența damei negre la e6 slăbește întreaga diagonală a2—g8, dar în special cîmpul important a2. Și cum pentru atacul acestei slăbiciuni mai există o piesă — calul din c6 — planul negrului aproape că vine de la sine : să forțeze cu sacrificiul... Cb4 deschiderea coloanei „a" pentru turnurile negre, cu atac decisiv asupra regelui alb. S-a jucat : **22...a5 ! 23.Dh3 f5** (Dama neagră nu trebuie schimbată, ea

Scanned with CamScanner

Timman — *Spasski*

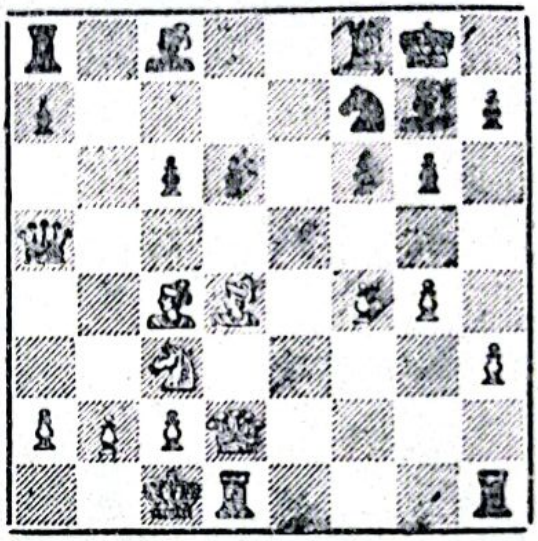
Linares 1983



128

Polihroniade — *Jicman*

Băile Herculane 1983



129

avînd deja o cooperare periculoasă cu calul din c6 și cu turnurile, pe cînd dama albă nu are) **24.The1 Cb4 ! !** (Începe exploatarea slăbiciunii cîmpului a2 !) **25.a : b4** (Forțat) **25...a : b 26.Ca4 Ta7** (Cuplează Ca4 cu Ra1) **27.Db3 c4 28.Da2 Tba8 29.e : f T : a4** și albul cedează

În alte cazuri, cîmpul slăbit poate fi ocupat, cum se vede din exemplul următor.

În diagrama nr. 129, cîmpul f7 — atacat o singură dată și apărat de două ori — în perspectivă este totuși o slăbiciune deoarece, așa cum a demonstrat-o cu strălucire albul, acest cîmp poate fi atacat în continuare și cucerit. A urmat : **17.g5 ! !** (Forțează schimbul nebunilor de cîmpuri negre pentru a elibera cu tempo cîmpul d4 necesar damei albe pentru atac) **17...f : g 18.N : g7 R : g7 19.Dd4+ ! Rg8 20.Ce4 ! Td8** (Acum cîmpul f7 a devenit efectiv slab, fiind atacat și apărat la egalitate) **21.C : d6 T : d6** (Forțat) **22.D : d6 g : f 23.Df6 !** (Cuplează slăbiciunile din d8 și f7) și negrul a cedat deoarece la amenințările simultane 24.D : f7+ și 24.Td8 mat nu mai există apărare suficientă.

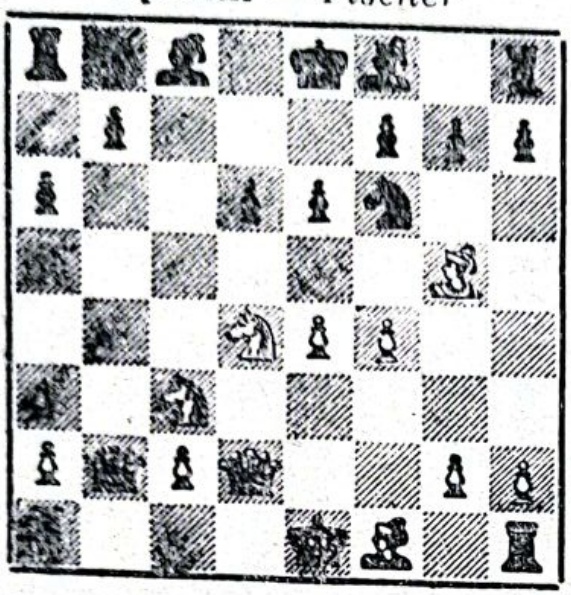
D. **Piesă slabă.** Pornind de la ideea că orice aspect al poziției ce poate fi exploatat de adversar este o slăbiciune, prin *piesă slabă* înțelegem acea piesă a cărei poziție favorizează mai mult elaborarea unor planuri bune inamice decît a unor planuri bune proprii.

Poziția din diagrama nr. 130 a survenit în varianta controversată a „pionului otrăvit" din Apărarea siciliană, după ce negrul a jucat curajos **8...D : b2.** Această mutare însă, în lumina celor prezentate în prezentul manual, nu poate fi corectă deoarece dama din b2 devine o

Scanned with CamScanner

Spasski — *Fischer*

Reykjavik 1972



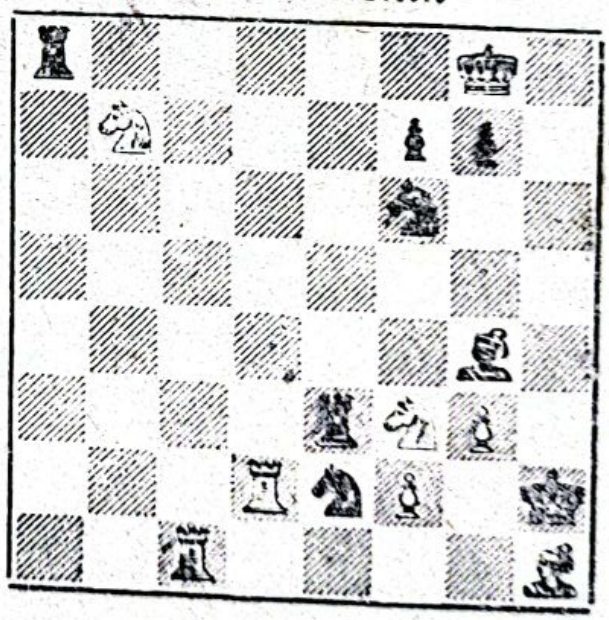
130

slăbiciune cronică, alungabilă de mai multe ori și chiar capturabilă, fapt ce echivalează pentru negru cu mari pierderi de tempo. Modul în care fostul campion mondial Boris Spasski a exploatat această slăbiciune este deosebit de instructiv. A urmat : **9.Cb3** (Apără turnul din a1 cu o piesă care și așa urma să fie alungată de pe locul său și limitează totodată mobilitatea damei negre) **9...Da3** (A treia mutare cu dama în deschidere, cu scopul de a pregăti retragerea ei în continuare) **10.N : f6 !** (Obligă regele negru să rămînă pe loc, în centru, unde va fi atacat de către alb, profitînd de avansul său de dezvoltare) **10...g : f 11.Ne2 h5** (Împiedică 12.Nh5) **12.0-0 Cc6 13.Rh1** (Înainte de atacul cu pionul „f", albul își adăpostește regele, eliminînd astfel o posibilitate a negrului de a face o mutare cu tempo, un „șah" intermediar de exemplu) **13...Nd7 14.Cb1 Db4 15.De3 d5** (Un sacrificiu de pion pentru activizarea figurilor) **16.e : d Ce7 17.c4 !** cu atac decisiv.

În diagrama nr. 131 situația pare egală. Și totuși, negrul are poziție cîștigată datorită slăbiciunii cronice, exploatabile a calului alb din b7, izolat de dispozitivul său. Planul strategic utilizat de negru este tipic pentru astfel de situații : mai întîi se iau sub control cîmpurile de retragere ale calului izolat, apoi se organizează capturarea lui.

Reti — *Tehm*

Baden-Baden 1925

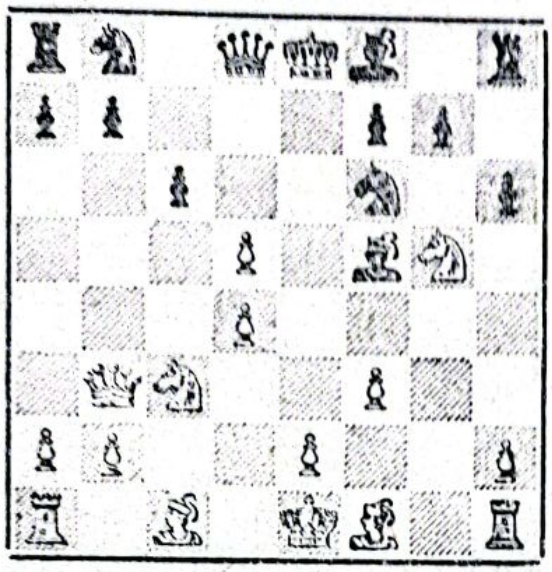


131

A urmat : **31...Ce4 !** („Tăind" retragerea „intrusului") **32.Te4! C : f2 33.Ng2 Ne6 ! 34.Tcc2 Cg4+ 35.Rh3 Ce5+ 36.Rh2 T : f3 37.T : e2 Cg4+ 38.Rh3 Ce3+ 39. Rh2 C : e2 40.N : f3 Cd4** și albul a cedat deoarece nu mai poate evita pierderea calului din b7 (41.Te3 C : f3 42.T : f3 Nd5 cu cuplarea fără apărare a calului și turnului alb).

Scanned with CamScanner

Hodos — *Mehring*



1962

132

În poziția din diagrama nr. 132, planul strategic al negrului este de a sacrifica o calitate pentru a reduce la zero mobilitatea damei adverse, după care să atace — practic cu o damă în plus — regele alb rămas în centru. A urmat: **16...h : g ! 11.D : b7 Db6 12.D : a8 Nd6 13. d : c** (Cu speranța că va putea elibera dama albă) **13...D : d4 ! 14.e4 ?** (Era ceva mai bine 14.c7) **14...C : e4 ! 15.C : e4 N : e4 16. f : e D : e4+ 17.Ne3 D : e3+ 18.Ne2 Th4 19.c7** (Tîrziu !) **19... Nb4+** și matul nemaiputînd fi evitat albul a cedat.

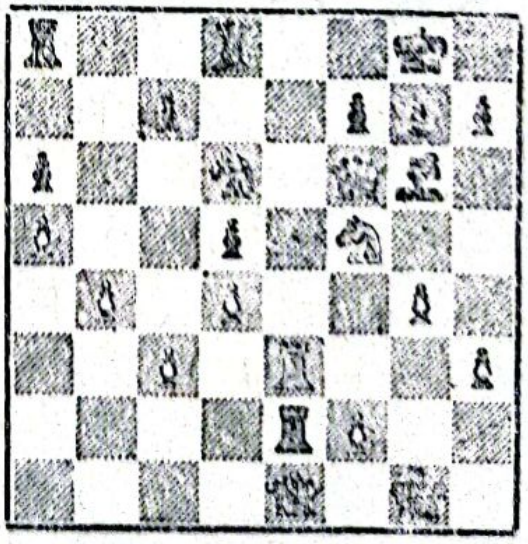
10.2. Crearea slăbiciunilor strategice. Planuri strategice tipice

În planurile strategice, tipurile de slăbiciuni și posibilitățile tipice de producere a lor sînt combinate în fel și chip. Iată cîteva exemple de asemenea planuri de slăbire strategică a poziției adverse.

a) *Slăbirea poziției adversarului și pregătirea loviturii acolo unde acesta nu se poate apăra cu toate figurile.* Această strategie ne pune în situația favorabilă de *a juca practic cu una sau chiar mai multe figuri în plus* în zona în care se decide lupta.

Poziția din diagrama 133 este comentată de Capablanca astfel: „Negrul are avantaj de forță (material). El deține un nebun în plus. Și totuși albul cîștigă ușor: **1.C : d6 D : d6** (Cea mai bună mutare de apărare ar fi fost 1...h5 dar și atunci, cu un pion în plus și o poziție foarte bună, albul decidea fără dificultăți jocul în favoarea sa) **2.Te8+ T : e8 3.T : e8+ T : e8 4.D : e8+ Df8 5.D : f8+ R : f8 6.b5** și negrul nu poate opri trans-

Capablanca — Ex. didactic



133

Scanned with CamScanner

formarea pionului alb" (58, 123). Albul obține aci victoria grație unui plan strategic bazat în principal pe ideea înaintării rapide a pionilor săi pe flancul damei — ales ca loc de desfășurare a bătăliei decisive deoarece acolo piesa în plus a negrului (nebunul din g6) nu va putea interveni la timp datorită poziției sale practic afară din joc. Mai concret, printr-o serie de schimburi albul slăbește (elimină) apărarea negrului asupra coloanelor „a", „b" și „c", după care pun în mișcare pionii „b" și „a" forțînd transformarea unuia dintre ei.

Marii maeștri aplică acest tip de plan sub felurite variante în toate fazele partidei. Dotați cu un spirit de observație dezvoltat, cu o imaginație și putere de calcul deosebită, cu pregătire șahistă de înalt nivel, ei descoperă la un moment dat un loc unde pot lovi cu forțe superioare celor de apărare inamice, pregătesc lovitura și o aplică la prima ocazie. Adversarul își dă seama uneori prea tîrziu de acest plan, rămînînd cu una sau chiar mai multe figuri ca simple „spectatoare" la dezastrul „suratelor" lor.

b) *Atacul „minorității"* este un plan strategic tipic în care partea ce are mai puțini pioni pe unul dintre flancuri îi folosește pentru a „sparge zidul" pionilor adverși, *a-i slăbi* și apoi a-i captura sau a obține alte avantaje.

Indiferent cîți pioni adverși sînt în lanț, de regulă trebuie să atacăm începînd cu pionul nostru de pe aceeași coloană cu pionul-„bază" (cel mai retras) al lanțului inamic. Această strategie prezintă o serie de avantaje pentru noi, și anume :

— „baza" lanțului atacat împiedică adversarul să oprească cu figurile grele înaintarea pionului nostru ;

— pionul nostru de atac poate fi chiar sacrificat prin înaintarea sa, căci dacă se ia cu un pion advers, lanțul se sfărîmă în pioni slabi și greu de apărat ;

— pionul din lanț cu care intră atacantul nostru în contact poate fi în prealabil blocat, ca să nu eschiveze atacul făcînd un pas înainte.

„Atacul minorității" dă aproape întotdeauna bune rezultate chiar și pe flancul pe care am efectuat rocada, spărgînd în „țăndări" ușor de capturat lanțul advers de pioni ce ne atacă.

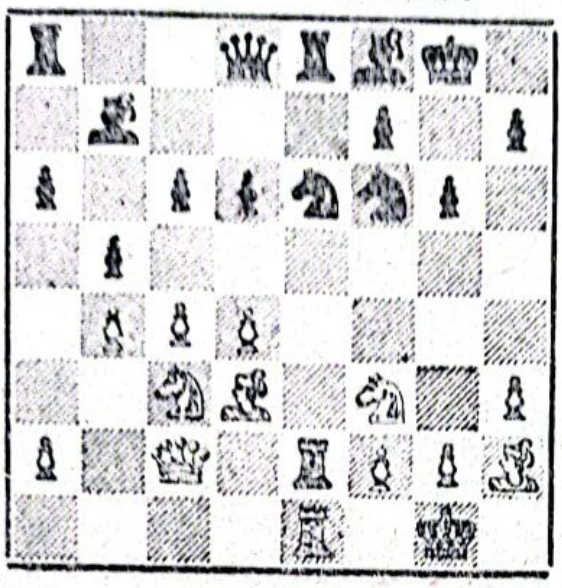
Acest tip de plan strategic este foarte util în toate fazele partidei. Iată un exemplu din jocul de mijloc :

Jucînd **18...b : c,** în poziția din diagrama nr. 134 negrul urmărește două scopuri : pe de o parte să împiedice înaintarea 19.c4-c5 care ar fi luat damei negre excelentul cîmp b6, iar pe de altă parte să-și creeze posibilitatea continuării cu un cla-

Scanned with CamScanner

Fischer — *Petrosian*

Buenos Aires 1971

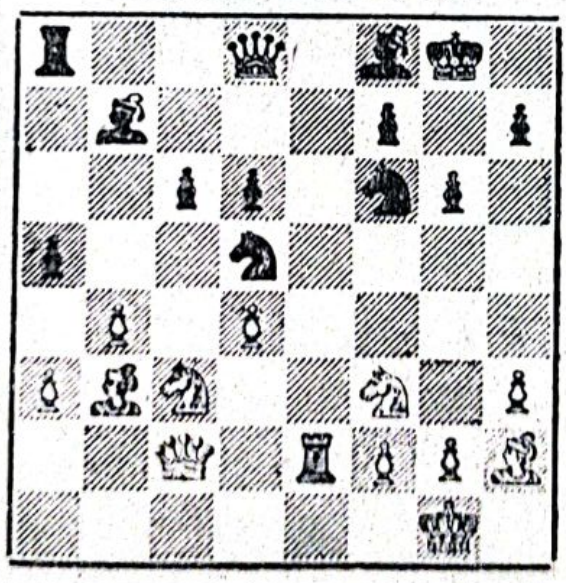


134

sic „atac al minorității" prin avansarea pionului „a", preluînd astfel inițiativa pe flancul damei. A urmat : **19.N : c4 Cc7 20.Nb3 T : e2 21.T : e2 Ccd5 22.a3 a5 !** (vezi d. 135).

Fischer — *Petrosian*

Buenos Aires 1971



135

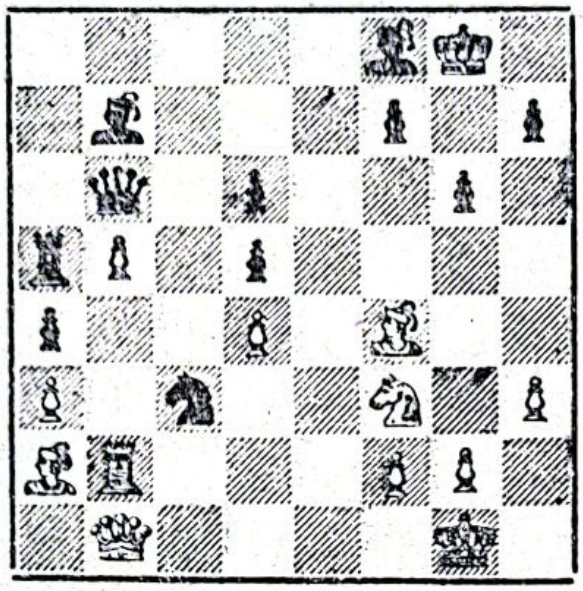
„Minoritatea" înaintează invitînd albul la un schimb de pioni favorabil negrului (După 23.b : a D : a5 se slăbește cronic pionul alb „a" și se activizează cu tempo dama neagră). Dacă albul va evita să schimbe pe a5, atunci va trebui fie să stea pe loc cu pionul din b4 permițînd negrului să schimbe e1 (pe de o parte pentru a scăpa de singura lui slăbiciune de pe flancul damei, iar pe de alta, pentru a crea albului un pion slab izolat la b4), fie să înainteze pionul „b", ceea ce însă va permite negrului „despărțirea" pentru totdeauna a celor doi pioni albi, izolarea și atacarea puternică urmate de cîștigarea pionului alb din b5. A urmat : **23.C : d5 c : d !** (Ia sub control cu tempo importantele cîmpuri c4 și e4 și deschide coloana „c" pentru negru, în acest caz dublarea pionilor d6 și d5 nefiind o slăbiciune) **24.b5** (La 24.b : a D : a5 25.a4 Ce4 negrul stă clar mai bine). **24...a4 !** (Separă pionii albi) **25.Na2** (La 25.N : a4 urma 25...Da5 și 26... D : a3 cu avantaj pentru negru) **25...Db6 26.Db1 Ta5 27.Tb2 Ce4 28.Nf4 Cc3** și pionul alb din b5 nu mai poate fi apărat (vezi d. 136).

Atacul minorității i-a permis negrului să preia un timp inițiativa și chiar să cîștige temporar pionul din b5, dar albul și-l va recîștiga imediat reușind să egaleze : **29.Dc2 T : b5 30. T : b5 C : b5 31.D : a4.** După partidă Petrosian a declarat însă că mai promițătoare ar fi fost mutarea de continuare a atacului 25...Da5 ! urmată de... Tc8 și... Ce4 prin care se lua sub control cîmpul c3 cu diverse

Scanned with CamScanner

Fischer — *Petrosian*

Buenos Aires 1971



136

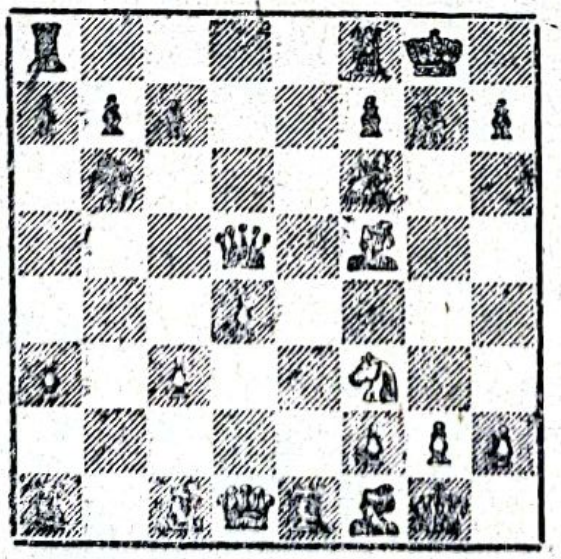
posibilități de cooperare ale pieselor negre, presînd adversarul.

c) *Atacul „la egalitate"* este planul tipic în care pionii adverși de pe un flanc sînt atacați (pentru a fi slăbiți) de un număr egal de pioni proprii.

Cu ultima sa mutare (15... Nf6 !), în diagrama nr. 137 negrul începe deja atacul pionilor albi de pe flancul damei — mai întîi oprindu-le înaintarea (Dacă de exemplu 15...Ng6?! 16.c4! Dd7 17.d5 Nf5 18.Ta2 cu poziție mai bună pentru alb, Karpov-Portisch 1982). Odată blocat tactic și aflat deja „în lung" sub focul nebunului din f6, lanțul de pioni albi urmează a fi atacat la prima ocazie pe coloana bazei cu pionul negru din c7. Este clar că pe flancul damei cel puțin inițiativa aparține negrului. De aceea, singura speranță a albului de a prelua inițiativa este contraatacul pe celălalt flanc. Ne aflăm deci în fața unui dublu exemplu de „atac la egalitate". Să vedem însă al cui atac reușește pînă la urmă să slăbească decisiv poziția adversă. A urmat : **15.h3 Ca5 16.Nf4 Tac8** (Pentru a susține înaintarea pionului c7 și a-l apăra totodată) **17.Ce5 c5** (Negrul stabilește primul un „contact" de pioni, evident în favoarea sa) **18.g4 !** (cu tempo) **18...Ng6 19.Ng2** (A doua mutare cu tempo a albului, cu care va debloca zona centrală) **19... Dd8 ?** (Mai activ era 19...Db3 20.Cd7 Tfd8 21.d : c N : c3) **20.d : c** (Deschide poziția în centru și pe flancul damei, pentru activizarea nebunilor albi) **20...N : e5 21.T : e5 Df6 22.Ng3 Cc4 23.g5 !** (Altă mutare fortantă a albului, alt tempo pierdut de negru !) **23...Da6 24.Te7** (Alungarea damei adverse la a6 a permis albului această mutare activă) **24...T : c5 25.Dd4 T : g5**

Tal — *Garcia*

Iurmala 1983



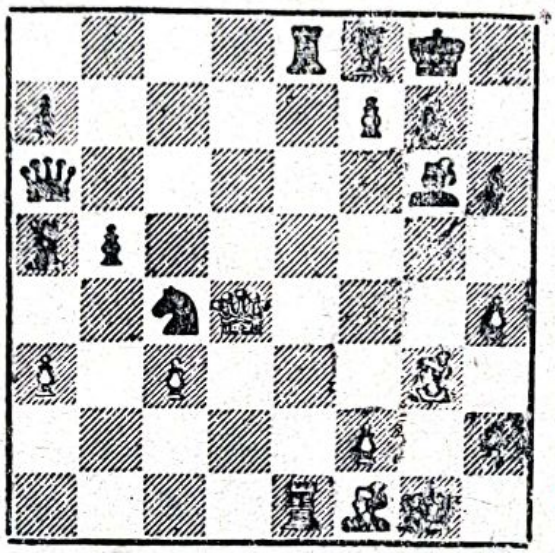
137

Scanned with CamScanner

26.h4 ! (Albul a sacrificat doi pioni pentru a alunga și turnul negru din g5 pe o poziție inactivă !) **26...Ta5 27.Tae1 h6 28.Nf1 b5 29.Te8 !** (vezi d. 138).

Tal — *Garcia*

Iurmala 1983



138

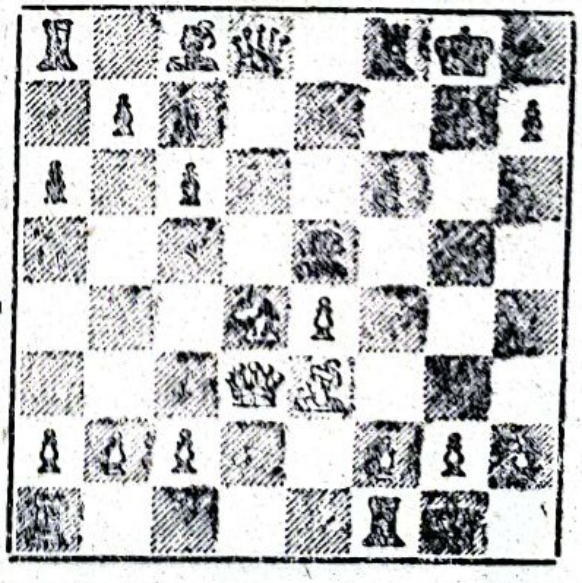
În această poziție negrul a cedat, deoarece la 29...Db6 ar fi urmat 30.Dd7 T : e8 31. T : e8 + Rh7 32.Dc8 Nc2 33.h5 ! și matul este inevitabil. Triumful atacului „la egalitate" al pionilor albi de pe flancul regelui ! Ei au alungat cu tempo două figuri grele adverse pe flancul damei, dezactivîndu-le și permițînd figurilor albe să atace în superioritate numerică regele negru rămas fără apărare. Succesul pionilor albi s-a datorat perfectei lor cooperări cu figurile și, desigur, unui plan mai omogen valoric, mai unitar decît cel servit de pionii negri porniți la atac pe celălalt flanc. De menționat că jucînd 24.Nf1 albul putea rămîne cu un pion în plus (24... b5 25.c : b D : b6) dar, dîndu-și seama că în calea realizării acestui fragil avantaj existau serioase greutăți, a preferat mai bine să sacrifice el doi pioni pentru a prelua inițiativa și a ataca flancul regelui advers, așa cum am văzut. Iată o splendidă demonstrație de șah de cea mai înaltă clasă, realizată de fostul campion mondial Mihail Tal.

d) *Atacul „majorității"* este planul tipic în care partea care are mai mulți pioni pe un flanc înaintează acești pioni cu scopul de a slăbi dispozitivul inamic și, în unele cazuri, de a crea un pion liber a cărei înaintare spre transformare să nu mai poată fi oprită decît cu pierderi decisive ale adversarului.

În poziția din diagrama nr. 139 albul are două tempouri în plus și „majoritate" de pioni pe flancul damei, premise ce

Fischer — *Unzicker*

Siegen 1970



139

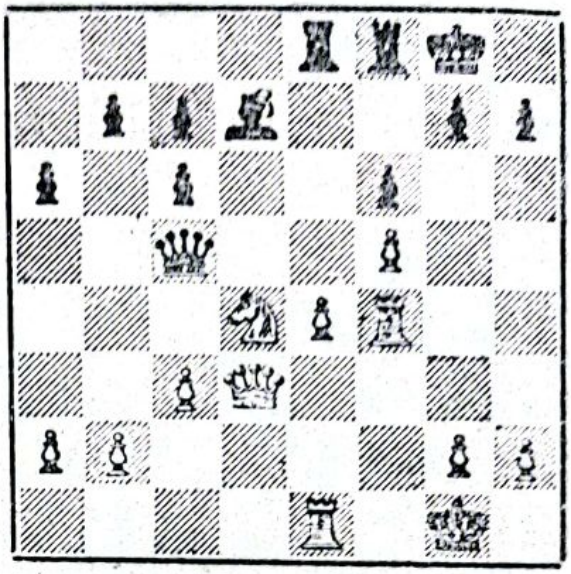
Scanned with CamScanner

trebuie rapid exploatate, pînă negrul nu reușește să-și pună el în valoare perechea de nebuni, avantaj ce compensează teoretic avantajul menționat al adversarului. Planul albului este simplu : să profite de avansul în dezvoltare mai întîi pentru a-și schimba nebunul cu omologul lui advers (înlăturînd astfel perechea de nebuni — singura compensație a negrului pentru slăbiciunile poziției sale) și apoi a folosi majoritatea de pioni la slăbirea și atacul flancului regelui advers. A urmat : **13.f4 ! Nd6** (Retragerea nebunului înseamnă în acest caz a accepta încă un tempo cîștigat de alb. De aceea era mai corect 13...N : d4 14.N : d4 Ne6 și nebunii de culori diferite dădeau șanse de remiză negrului) **14.f5 !** (Ia nebunului din c8 cîmpul bun e6 și face loc nebunului din e3 pentru a forța schimbul de pe cîmpul f4) **14...De7 15.Nf4 N : f4** (Mai promițător era 15...Nc5, întrucît slăbiciunea din e5 a poziției albului nu va putea fi exploatată acesta eliminînd-o ușor în timp util grație faptului că inițiativa îi aparține) **16.T : f4 Nd7 17.Te1 Dc5 18.c3 Tae8** (vezi d. 140).

În poziția din diagrama nr. 140, cu mutarea **19.g4 !** albul își continuă planul consolidînd pionul f5 ca să nu rămînă insuficient apărat cînd albul va înainta pionul vecin la e5. Totodată pregătește venirea damei albe la g3 (în spatele pionului

Fischer — *Unzicker*

Siegen 1970

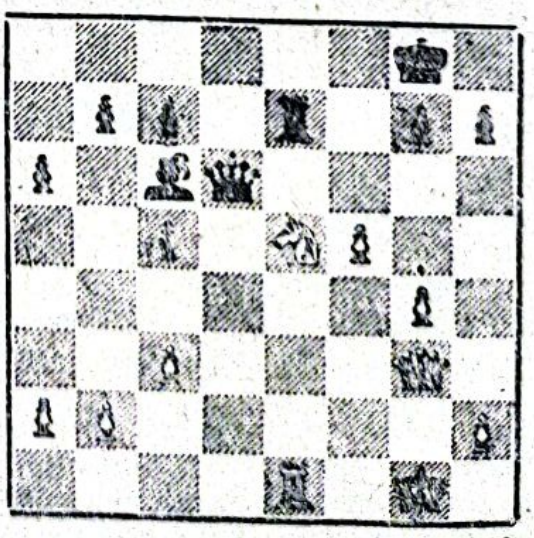


140

de pe coloana respectivă !) de unde aceasta va controla la momentul potrivit cîmpul e5 pe care se va sacrifica și recîștiga apoi pionul slab din e4. A urmat : **19...Dd6 20.Dg3 Te7 21. Cf3 c5 22.e5 !** (Slăbiciunea din e4 a fost eliminată) **22...f : e 23.Tfe4 Nc6 24.T : e5 Tfe8 25. T : e7 T : e7 26.Ce5** (vezi d. 141).

Fischer — *Unzicker*

Siegen 1970



141

Scanned with CamScanner

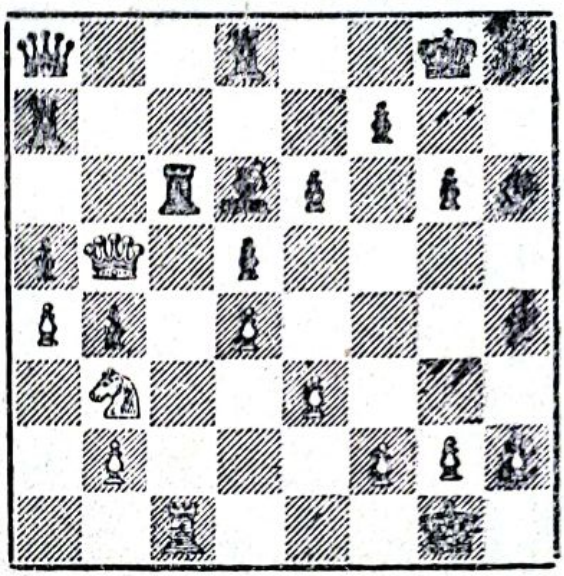
Fostul cîmp slab din e5 este acum tare pentru alb, iar inițiativa este tot în mîinile sale, așa că... planul poate să continue! A urmat: **26...h6 27.h4 Nd7** (Pe diagonala a8-h1 nebunul din c6 rămăsese afară din joc, piesele albe o părăsiseră iar cîmpurile din jurul regelui alb sînt bine apărate. De exemplu, la 27...Dd5 urma 28.Rh2) **28.Df4 Df6 29.Te2** (Apără indirect, tactic, pionul din h4, la 29... D : h4 ? ? urmînd acum 30.Cg6 ! cu cîștig) **29...Nc8** (Negrul nu mai are mutări active!) **30. Dc4+ Rh7 31.Cg6** (Forțează schimbul turnurilor) **31...T : e2 32.D : e2 Nd7 33.De7 !** (Iar acum se vor schimba, forțat, și damele) **33...D : e7 34.C : e7 g5 35.h : g h : g 36.Cd5 Nc6 37.C : c7 Nf3 38.Ce8 Rh6 39.Cf6 Rg7 40.Rf2 Nd1 41.Cd7 ! c4 42. Rg3** și negrul a cedat, finalul fiind clar cîștigător pentru alb.

e) *Jocul pe ambele flancuri* este folosit cu scopul de a pune adversarului, consecutiv sau simultan, cît mai multe probleme de rezolvat.

În diagrama nr. 142, atacul pe flancul damei a ajuns la un punct mort, de aceea albul decide a extinde operațiunile de luptă pe toată tabla. Aceasta este în profitul său, el avînd o poziție elastică, activă, pe cînd negrul este înghesuit și legat tactic de apărarea slăbiciunilor. Planul albului prevede aducerea regelui pe flancul damei și atacul combinat de pioni și figuri pe celălalt flanc cu scopul creării și exploatării de noi slăbiciuni în poziția adversarului. A urmat: **28.g3 Rg7 29.Rf1 Rg8 30.h4 ! h5 31.Tc2** (Face loc regelui să treacă prin „spatele" turnului spre cîmpul b1) **31... Rh7 32.Re1 Rg8 33.Rd1 Rh7 34.Rc1 Rg8 35.Rb1 Rh7 36. De2** (Pregătește „străpungerea" g3-g4. Acum se vede „elasticitatea" jocului damei albe! **36...Db7** (Reacția damei negre la mutarea anterioară este firească dar ineficientă, ea nu va ajunge la timp să-și apere regele) **37.Tc1 !** (Înainte de a-și dezvălui planul printr-o mutare de pion, albul își plasează turnul din c2 pe un cîmp de pe care va putea ataca la momentul potrivit oricare dintre coloanele de pe flancul regelui) **37...Rg7 38.Db5** (Propune negrului să aleagă între un schimb prin care albul ar obține un pion liber periculos și... retragerea damei la a8. Dama

Petrosian — *Unzicker*

Hamburg 1960



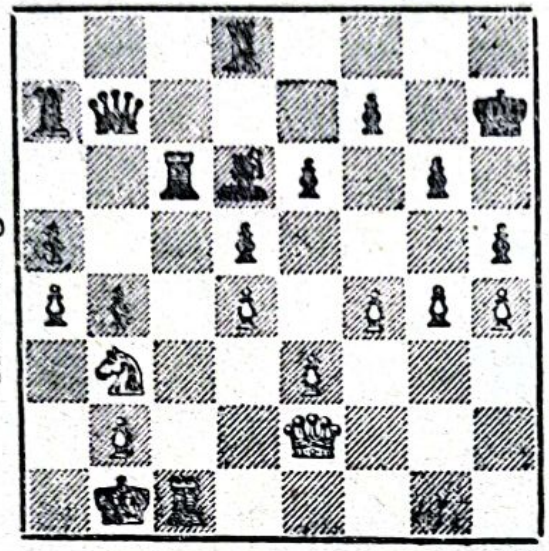
142

Scanned with CamScanner

albă „supraveghează" ambele flancuri) **38...Da8 39.f4 Rh7 40.De2 Db7 41.g4 !** (vezi d. 143).

Petrosian — *Unzicker*

Hamburg 1960



143

Din diagrama nr. 143 putem deduce metoda prin care albul „rupe" lanțul de pioni adverși : mai întîi a jucat h2-h4 pentru a provoca răspunsul h6-h5 (adică a scoate pionii „g" și „h" din formația defensivă cea mai bună — falanga), apoi cu f2-f4 a blocat și pionul negru din g6, iar cu g3-g4 susținut în diagonală de damă se produce „aruncarea în aer" a zidului apărător. A urmat : **41...h : g 42.D : g4 De7 43.h5 !** (Se forțează deschiderea și a coloanei „h" pe care se află regele advers) **43...Df6** (Amenință schimbul damelor după 44...Df5+) **44.Ra2!** (Scoate din timp regele de pe o diagonală slabă și totodată și de pe linia întîia, dînd astfel libertate de mișcare maximă celorlalte figuri albe) **44...Rg7** (Regele negru încearcă să se refugieze) **45.h : g D : g6 46.Dh4 Ne7 47. Df2 Rf8 48.Cd2 !** și negrul cedează deoarece după pătrunderea calului alb prin f3 la e5 presiunea albului pe coloanele „g" și „h" decide repede partida în favoarea sa.

f) *Manevre de pioni strategice* — categorie în care introducem toate planurile tipice neprezentate pînă acum și bazate pe mutări de pioni.

Așa cum am mai arătat anterior (vezi 4.6.3, 4.7.2), jocul pionilor merită o atenție specială în toate tipurile de manevre șahiste și mai cu seamă în cele cu caracter logistic sau strategic.

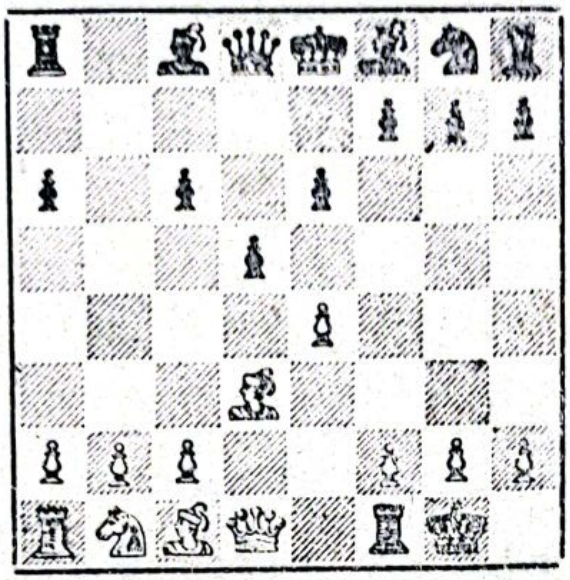
Atît strategia cît și logistica șahistă se bazează în principal pe amplasamentul și jocul pionilor, tactica bazîndu-se mai mult pe jocul figurilor. Implicațiile strategice ale fiecărei mutări de pion sînt enorme. Cunoașterea cît mai multor aspecte strategice ale mutărilor de pion este una dintre condițiile de bază ale marii performanțe în șah. Iată cîteva asemenea aspecte :

La poziția din diagrama nr. 144 s-a ajuns după mutările : **1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 c : d 4.C : d4 a6 5.Nd3 Cc6 6.C : c6 b : c 7.0-0 d5.** Nu putem recomanda această variantă negrului deoarece se creează în dispozitivul lui două slăbiciuni strategice cronice : pionii a6 și d5, dînd astfel albului de timpuriu prilejul de a elabora un

Scanned with CamScanner

Fischer — *Petrosian*

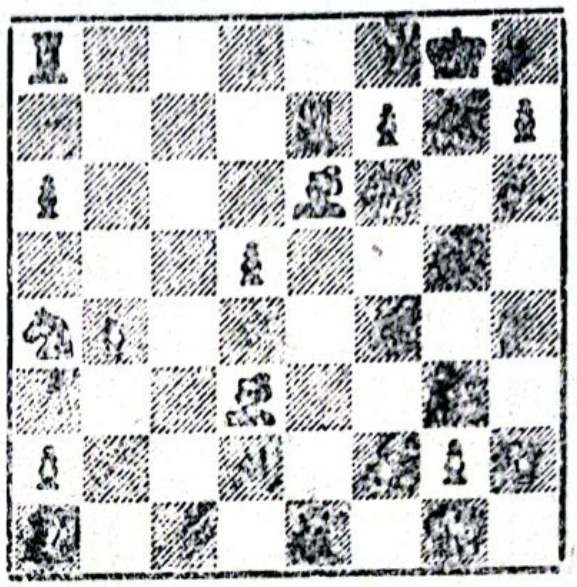
Buenos Aires 1971



144

Fischer — *Petrosian*

Buenos Aires 1971



145

plan bun axat pe ideea exploatării acestora. Într-adevăr, continuînd cu **8.c4 !** albul forțează imediat crearea unui al doilea pion slab advers fie la c6, fie la d5. A urmat : **8...Cf6 9.c : d c : d 10.e : d e : d 11.Cc3 ! Ne7 12.Da4+ Dd7 13.Te1 D : a4 14.C : a4 Nc6 15.Nc3 0-0 16.Nc5!** (Albul oferă un schimb favorabil lui pe cîmpul c5 pentru a aduce acolo cu tempo calul din a4 ca nouă piesă atacatoare a pionului din a6) **16...Tfe8 17. N : e7** (Înlătură o piesă-cheie a apărării negrului) **17...T : e7 18.b4 !** (vezi d. 145).

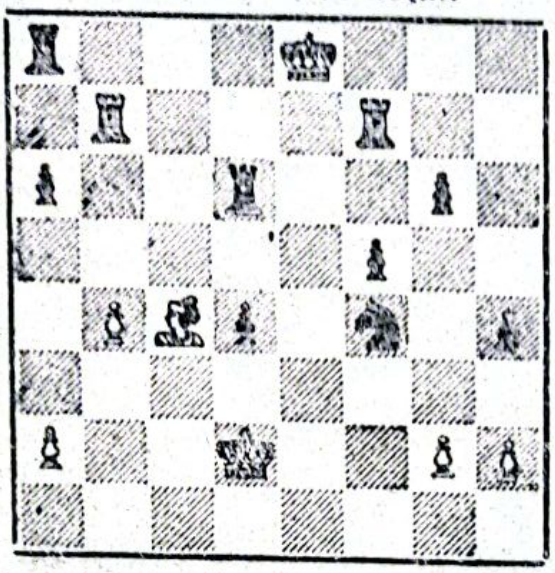
Înainte de a fi atacată decisiv, orice slăbiciune trebuie să fie mai întîi „țintuită locului" pentru a nu se putea salva prin fugă, caz în care mutările făcute pentru a o ataca devin pierderi de tempo. Slăbiciunea a6 este acum blocată tactic deoarece la o eventuală înaintare albul avansează și el la b5 creîndu-și acolo un foarte periculos pion liber, bine apărat (nu poate fi împiedicată apărarea lui prin înaintarea ulterioară a2—a4, intrîndu-se astfel într-un final clar cîștigat de alb). Albul a atins momentul superiorității efective, pe care o va valorifica relativ ușor (59, 132). Încercînd să apere cu singurul turn rămas mobil linia a șasea de pătrunderea turnurilor albe prin cîmpul c6 (cu atac consecutiv pe pionul a6 și cîștigarea lui), negrul nu va mai putea la un moment dat să oprească simultan și ocuparea de către acestea a liniei a șaptea, cu atac de mat ori pierderi decisive de material în dispozitivul său.

Poziția în care negrul a cedat (vezi d. 146) ne dă o idee despre măiestria cu care a jucat Fischer în această partidă.

Scanned with CamScanner

Fischer — *Petrosian*

Buenos Aires 1971

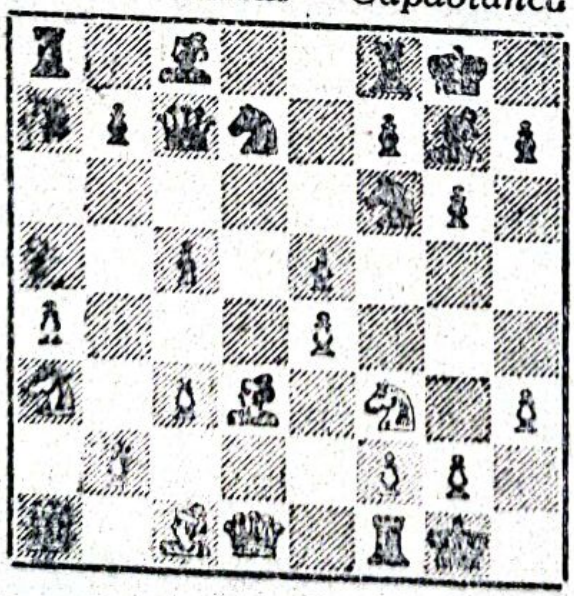


146

Fostul campion mondial Tigran Petrosian nu a apucat să mute pînă la sfîrșit turnul din a8, rămas de la început un simplu apărător al pionului slab de la a6 !

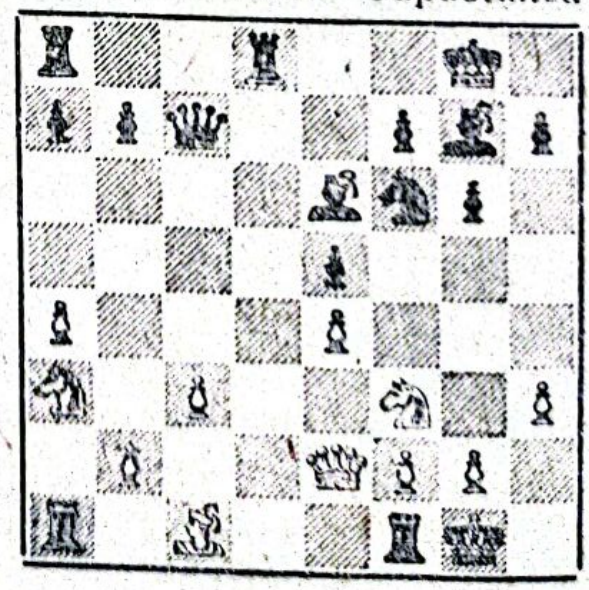
În poziția din diagrama nr. 147 albul se pregătește să joace 12.Cc4 cu ușor avantaj. Marele Capablanca însă face un sacrificiu strategic de pion care-i aduce neașteptat și spectaculos avantajul perechii de nebuni și preluarea definitivă a inițiativei. A urmat : **11...c4 ! !** (Pornește o avalanșă de mutări cu tempo ce vor slăbi poziția albului mai întîi lipsind-o de perechea de nebuni, apoi înghesuind-o și atacînd-o vehement pînă la prăbușire. A urmat : **12.C : c4 Cc5** (Creează albului o slăbiciune exploatabilă rapid la d3 și amenință cîștigarea celei de la e4) **13.De2 C : d3** (Obligă dama albă să mai facă încă o mutare și să vină pe coloana deschisă pentru a putea fi apoi alungată cu tempo cu o mutare de turn. Totodată obține avantajul perechii de nebuni în poziție deschisă) **14.D : d3 Td8 15.De2 Ne6 !** (Altă mutare de dezvoltare făcută cu tempo ! **16.Ca3** (Nu merge 16.Cc : e5 ? Cfd7 ! 17.C : d7 Nc4 și negrul cîștigă — vezi d. 148).

Duz Hotimirski — *Capablanca*



147

Duz Hotimirski — *Capablanca*



148

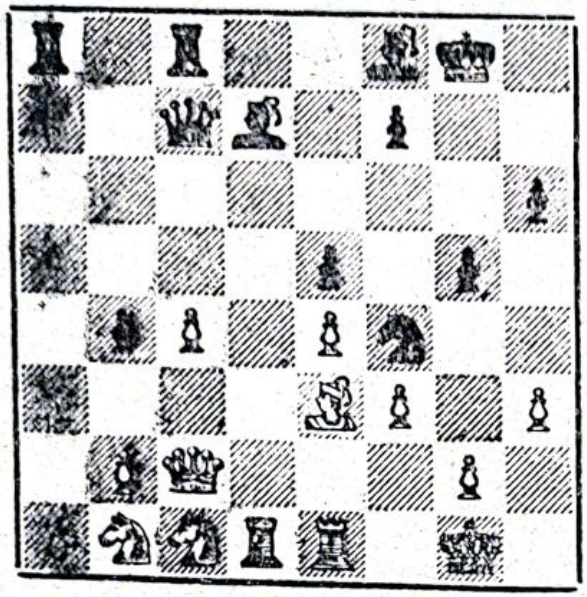
Scanned with CamScanner

Să comparăm acum diagrama nr. 148 cu precedenta. Dacă nu luăm în considerare piesele care au ieșit din joc, observăm că deși s-au efectuat cinci mutări, poziția albului este aproape identică, nu a progresat cu nimic, pe cînd negrul are două noi piese în joc, excelent plasate. Lanțul mutărilor cu tempo însă s-a terminat. Ce va juca acum negrul ? Cum superioritatea pozițională se poate obține nu numai cu mutări de dezvoltare armonioasă proprie ci și împiedicînd („limitînd") aceasta la adversar, Capablanca hotărăște să ia pieselor adverse cîmpul g5, cel mai activ pentru nebunul alb ce urmează a fi adus în joc (17.Ne3 nu merge din cauza 17...C : e4 18.Cb5 Dc4). Același cîmp ar conveni și calului din f3 în vederea atacării și eventual schimbului nebunului activ din e6. Deci, o mutare de pion „de limitare" : **16...h6 !** A urmat : **17.Te1 a6 !** (Altă limitare, de data aceasta împotriva calului din a3) **18.Dc2 Nd7** (Nebunul mutat se îndreaptă spre c6, de unde va ataca — împreună cu calul din f6 — pionul alb din e4 și va susține înaintarea b7-b5) **19.Nc3 Nc6** (Cu tempo) **20.Cd2** (Obligat) **20...b5 !** Minoritatea atacă ! O mutare de pion cu dublu scop : blocarea tactică definitivă a calului din a3 și aducerea în joc cu folos a încă două piese : turnul din a8 pe coloana „a" ce urmează a se deschide și pionul din b5, rămas după schimbul forțat pe acest cîmp. Numărul operatorilor favorabili negrului crește necontenit, dînd tot mai mare consistență superiorității sale potențiale, apropiind-o de momentul superiorității efective. A urmat : **21.a : b a : b 22.f3 Ch5** (Slăbiciunea pionului e4 dispărînd, calul negru ia imediat sub control alte slăbiciuni : cîmpurile f4 și g3) **23.Tad1 Nf8** (Atacă slăbiciunea din a3 activizînd astfel cu tempo și ultima piesă a negrului rămasă pînă atunci inactivă) **24.Cab1 Nd7** (Pregătește înaintarea în continuare a pionului „b" legînd pionul alb din a3 de dama neapărată din c2) **25.Cf1 Cf4** (Oferă albului un schimb care ar elimina din joc singura lui figură relativ bine plasată : nebunul din e3) **26.Cg3 b4 !** (Atacul minorității continuă. Se începe formarea unei noi slăbiciuni : pionul alb din c3) **27.Ce2 g5** (Consolidează calul din f4, deoarece schimbul nu va mai conveni albului din cauza deschiderii cu tempo a coloanei „g" spre regele său după 28.C : f4 g : f) **28.Cc1 Tdc8 29.c4** (vezi d. 149).

Profitînd de slăbiciunea nebunului din d7, albul reușește să înainteze pionul „presat" de la c3, sperînd să-l consolideze imediat cu b2-b3, caz în care poziția sa ar fi devenit deodată apărabilă, ambele flancuri fiind

Scanned with CamScanner

Duz Hotimirski — *Capablanca*

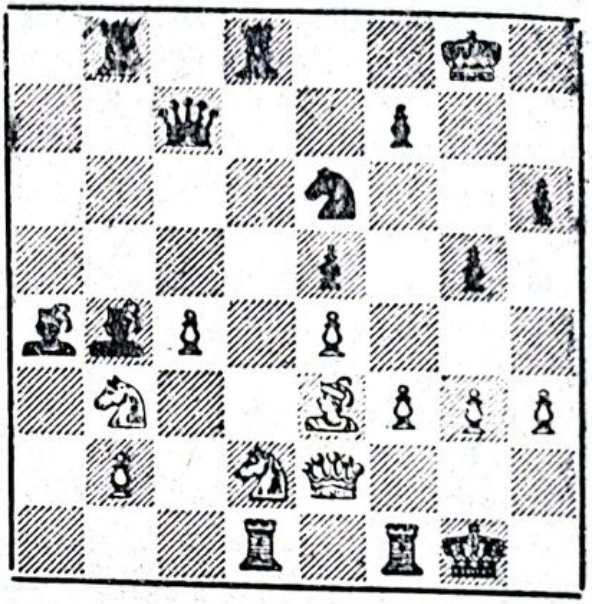


149

blocate. Pare a fi momentul cel mai critic din partidă. Capablanca însă pregătise un sacrificiu de pion devenit „clasic" în atacul minorității pentru împiedicarea legării pionilor adverși: **29...b3 !** A urmat: **30.C : b3** (30.Dc3 Ne6 31.C : b3 N : c4) **30...Na4** (Creează o nouă slăbiciune albului, calul din b3, și totodată o legare de durată pe diagonala a4-d1, o cuplare de trei slăbiciuni !) **31.C1d2** (31.N : f4 g : f 32.Td3 Db6+ 33.Rh1 Tab8 34.C1d2 Df2 35. Tf1 De2) **31...Nb4** (O nouă legare !) **32.g3 Ce6 33.Dd3 Td8 34.De2 Tab8 ! 35.Tf1** (vezi d. 150).

Albul are doi pioni liberi în plus dar este „înghesuit în corzi" de piesele negre care au atins momentul de cooperare maximă, de „culminație". Urmează transformarea superiorității potențiale în superioritate efectivă, în urma căreia albul pierde o calitate, ambii pioni în

Duz Hotimirski — *Capablanca*



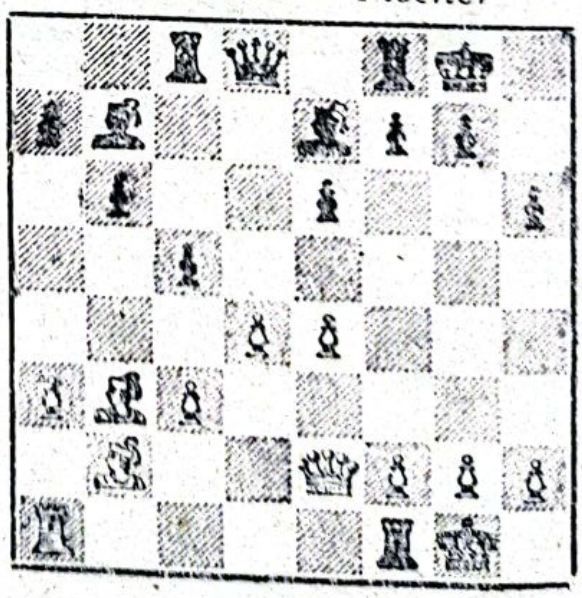
150

plus și partida. A urmat: **35...N : d2 36.C : d2 N : d1 37.T : d1 T : b2** și după încă vreo cîteva mutări de rezistență fără speranță albul a cedat.

Poziția din diagrama nr. 151 pare „liniștită". Fischer însă joacă pe neașteptate **17...b5 !** preluînd inițiativa. Pionul sacrificat nu poate fi luat căci albul

Petrosian — *Fischer*

Buenos Aires 1971



151

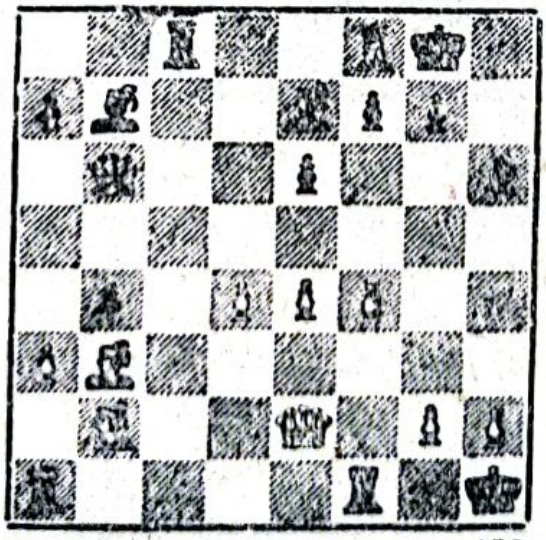
Scanned with CamScanner

ar pierde în schimb pionul său din e4 și, în plus, ar ajunge cu trei slăbiciuni cuplabile pe coloana „b". Strategia negrului este următoarea : va evita pe cît posibil deschiderea centrului pentru a nu se activiza nebunii albi ce „privesc" spre regele său și va încerca o „spargere" cu pionii pe flancul damei, deschizînd aici coloanele, liniile și diagonalele pentru o viitoare infiltrare a pieselor negre „în spatele frontului" inamic. A urmat : **18.f4 Db6 19.Rh1** (19.f5 e5 !) **19...c : d** (Elimină pionul alb apărător al cîmpului b4 în vederea aducerii aici a pionului negru din b5, cu care se intenționează dezorganizarea poziției adverse) **20.c : d b4 !** (vezi d. 152).

Negrul oferă un schimb de pioni favorabil lui, în urma căruia pe cîmpul b4 este adus cu tempo nebunul din e7. Oferta de „schimburi favorabile" este una dintre armele preferate ale

Petrosian — *Fischer*

Buenos Aires 1971



152

lui Fischer. Totodată se deschide diagonala a6-f1 (pe care nebunul din b7 se pregătește să o ocupe cuplînd slăbiciunile adverse aflate pe ea : De2 și Tf1) și coloana „b" pe care va ataca alte două slăbiciuni : nebunii albului. Teatrul de operațiuni fiind pe flancul damei, centrul de pioni al albului nu servește la nimic. A urmat : **21.a : b** (21.a4 ducea la pierdere din cauza 21...Na6 22.Dg4 N : f1 23.T : f1 Tc3 ! 24.N : c3 b : c) **21...N : b4 22.d5 ?** (Pentru deschiderea centrului și a diagonalelor nebunilor proprii spre regele advers, albul dă un pion. Este însă prea tîrziu pentru a mai putea organiza un contraatac în acea zonă) **22...Nc3 !** (Iarăși se propune un schimb favorabil negrului, de data aceasta pentru pătrunderea turnului la c3) **23.N : c3 T : c3 24.Nc2 e : d 25.e5 Te3 26.Dd2 d4** și pionul liber în plus al negrului se pune în mișcare decizînd pînă la urmă partida în favoarea lui.

Am dat acest exemplu „fischerian" imediat după partida lui Capablanca deoarece ne-a frapat asemănarea uluitoare de tehnică a celor doi titani ! Amîndoi, cu negrele, au folosit pionul „b" ca o adevărată „torpilă", îndepărtînd treptat, tactic sau fizic, obstacolele sau luînd sub control cîmpurile din fața lui pentru a-i permite înaintarea cît mai rapidă și cu folos spre dispozitivul advers, „aruncîndu-l în aer".

Scanned with CamScanner

În concluzie la acest subcapitol, *subliniem deci că avansarea rapidă a unuia sau a doi pioni, susținută tactic de toate piesele, constituie un plan strategic tipic, menit să deschidă coloanele pe care se află acești pioni, unele diagonale și mai rar unele linii prin care să pătrundă apoi adînc figurile noastre în dispozitivul advers.* Înaintarea pionilor se pregătește în spatele lor și de preferință (dar nu neapărat) se face în momentele în care pot fi mutați cu tempo (mai ales prima lor mutare), căci un tempo cîștigat contează enorm în astfel de situații. Avansarea în cooperare cu figurile a pionilor este firească și din punctul de vedere al necesității de a aduce cît mai multe piese în joc și de a obține un plus de resurse (material, tempo și spațiu) la locul unde se decide lupta.

Pionii se împing nu numai pentru a amenința cu transformarea, dar și pentru a-i oferi la schimburi favorabile sau a forța pe cîmpurile controlate de ei asemenea schimburi, înlesnindu-le înaintarea (iar : „dacă se poate, cu tempo" !) în diagonală. Se mai împing și pentru a bloca poziția inamică, a o fixa, a o „îngheța" într-o structură care ne convine. Pionii avansați cresc vertiginos în valoare dacă pot fi bine susținuți de figuri, lăsînd totodată în urma lor un important plus de spațiu pentru diverse manevre active. Așa cum am văzut în exemplul lui Capablanca, pionii sînt uneori împinși și sacrificați doar pentru a elibera cîmpul pe care îl ocupă la un moment dat.

10.3. Crearea slăbiciunilor tactice. Planuri tactice tipice

Slăbiciunile tactice — aidoma celor strategice — se creează și se exploatează (atacă) prin următoarele procedee :

— *izolarea* (diminuarea cooperărilor, scoaterea afară din joc) ;

— *poziționarea forțată* (atragerea pe cîmpuri convenabile atacantului) ;

— *subapărarea* (reducerea numărului de apărări sub cel de atacuri) ;

— *supraatacul* (creșterea numărului de atacuri, posibile sau efective, peste cel al apărărilor).

Aceste procedee se aplică fie asupra unor piese adverse, fie asupra unor zone ori cîmpuri din dispozitivul inamic.

Așa cum am văzut în „filmul" prezentat anterior (vezi 5.3), deseori adversarul își creează singur slăbiciuni.

Ceea ce caracterizează în primul rînd slăbiciunile tactice este „viața" lor scurtă : una sau cîteva mutări. Dacă nu le observă la timp, jucătorul riscă să piardă rapid partida sau să

Scanned with CamScanner

înregistreze pierderi ce nu-i mai pot permite altceva decît să spere la o remiză greu obținută. Or, dimpotrivă, el poate scăpa ocazii unice de a cîștiga.

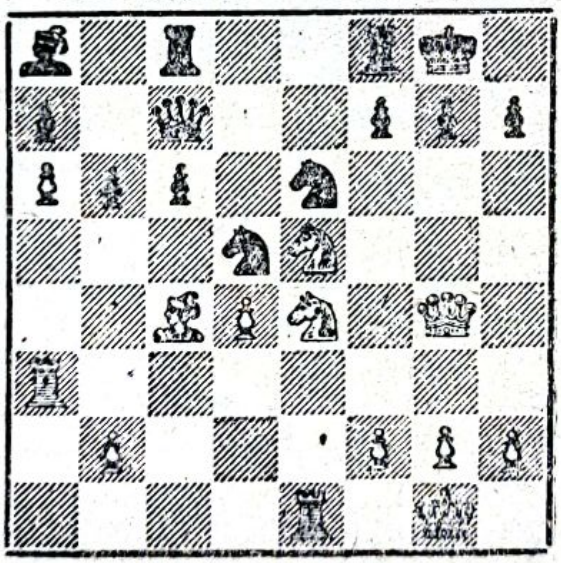
Slăbiciunile tactice sînt de cele mai multe ori rezultatul unor planuri tactice de tip „creare slăbiciuni". Aceste planuri îmbină într-o mare diversitate de „combinații" cele patru forme de creare menționate mai sus.

Iată cîteva exemple de *planuri tactice elementare.*

În poziția din diagrama nr. 153, regele negru este deja o

Rossolimo — *Reissman*

Porto Rico 1966



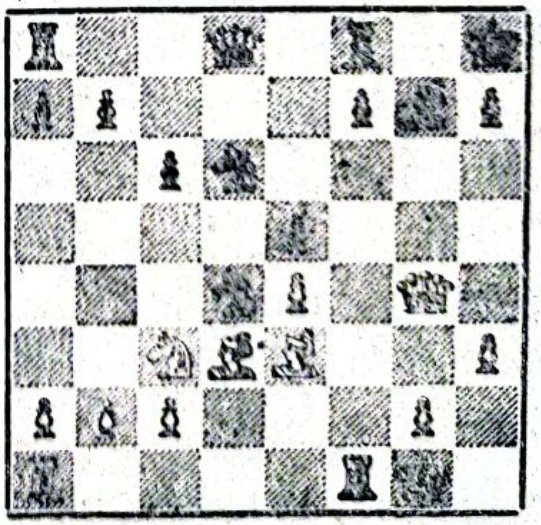
153

slăbiciune de grad zero, adică una ce poate fi imediat exploatată printr-un plan tactic cîștigător. El este *izolat* de majoritatea pieselor proprii, *atacat* de nu mai puțin de cinci figuri adverse și *apărat* doar de pionii din fața sa și de damă. Albul continuă slăbirea și atacul regelui advers în felul următor : **21.N : d5** *(Subapără* — prin luarea piesei apărătoare — cîmpul important f6, necesar calului din e4) **21...c : d 22.Cf6+** (*Poziționează forțat* regele advers la h8 unde poate fi *supraatacat* de restul pieselor albe) **22...Rh8 23.Dg6 ! !** (Dama *supraatacă* și totodată se sacrifică pentru a înlătura unul dintre pionii apărători) **23...Dc2** (La 23...f : g ? urma 24.C : g6+ h : g 25.Th3 mat ; la 23...h : g urma 24.Th3 mat iar la 23...g : f urma 24.D : f6+ Rg8 25.Tg3+ urmat de mat) **24.Th3 ! !** *(Supraatacul* continuă neperturbat de dama neagră) și negrul cedează deoarece după 24...f : g urmează 25.T : h7 mat iar la 24...D : g6 urmează 25.C : g6+ f : g 26.T : h7 mat.'

În poziția din diagrama nr. 154, albul a jucat **17.Dh5** avînd în vedere *supraatacul* regelui advers, pe cîmpul h7 după

Fischer — *Benkö*

1963/1964



154

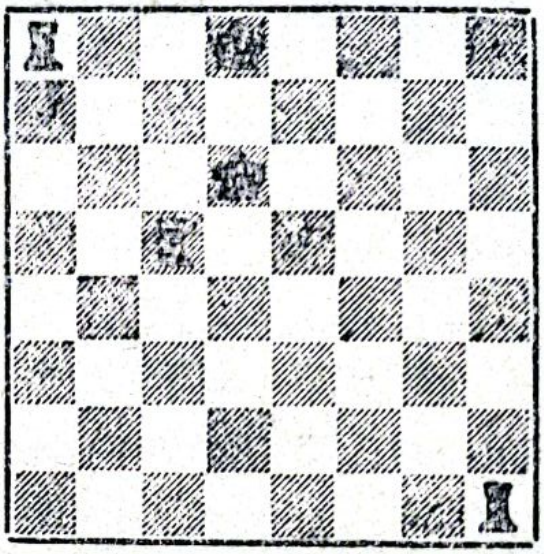
Scanned with CamScanner

18.N : d4 e : d 19.e5. Negrul putea să se apere continuînd cu 17...Ce6 ori 17...c5. El însă a preferat **17...De8 ?** așteptîndu-se la varianta : **18.N : d4 e : d** 19.e5 f5 ! care-l aducea chiar în avantaj. Ceea ce n-a văzut negrul a fost că în loc de 19.e5, albul poate izola mai întîi regele advers de dama apărătoare cu un sacrificiu-blocaj nemuritor : **19.Tf6 ! !** realizînd astfel *subapărarea* slăbiciunilor de la h7 și h8. A urmat : **19...Rg8** (Nu merge nici 19...d : c sau 19...N : f6 din cauza 20.e5 și mat la h7) **20.e5 h6 21.Ce2 !** (La 21.T : d6 ? negrul se salva cu 21...D : e5) și negrul a cedat întrucît nu mai există apărare simultană împotriva capturării calului din d6 ori a matului pe h7. Maniera aceasta ingenioasă în care Fischer a creat și menținut pînă la atacul de valorificare slăbiciunea tactică de la h7 este de neuitat.

Aceeași atenție asupra resurselor poziției pentru crearea unor slăbiciuni tactice la adversar trebuie să avem și cînd sîntem în apărare.

S-ar părea că albul nu poate evita remiza în poziția din diagrama nr. 155 pentru că, la prima vedere, nu există apărare satisfăcătoare împotriva dublei amenințări a negrului : 1...R : c5 și 1...Th8 mat. Și totuși albul cîștigă, mai întîi slăbind și apoi atacînd poziția adversarului : **1.Th5 ! !** *(Poziționează forțat* turnul advers pe un cîmp slab

Exemplu didactic



155

tactic și totodată parează amenințarea de mat) **1...T : h5 2.Ta6+** urmat de **3.Ta5+** și **4.T : h5.**

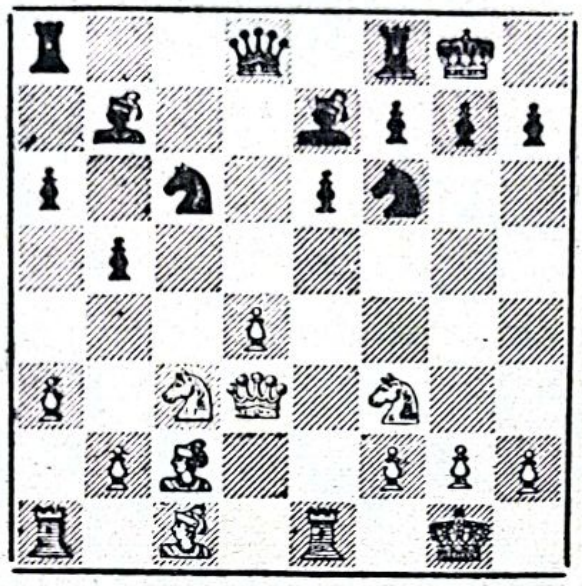
Un plan tactic tipic foarte frecvent utilizat este *deschiderea la momentul potrivit a uneia sau mai multor linii, coloane sau diagonale, luarea sub control și utilizarea lor la crearea, fixarea și apoi exploatarea unor slăbiciuni adverse.*

Într-o variantă a Apărării Nimzovici se ajunge la poziția din diagrama nr. 156.

Cu ultima sa mutare **(14.Te1)** albul ia sub control coloana semideschisă „e“ pe care intenționează să o deschidă înaintînd pionul „d“. El controlează de asemenea diagonala b1-h7 pe care și-a construit o „baterie“ de temut ce slăbește importantul pion de la h7 cu amenințare potențială de mat. La un eventual atac asupra regelui negru poate participa și nebunul din

Scanned with CamScanner

Exemplu didactic



156

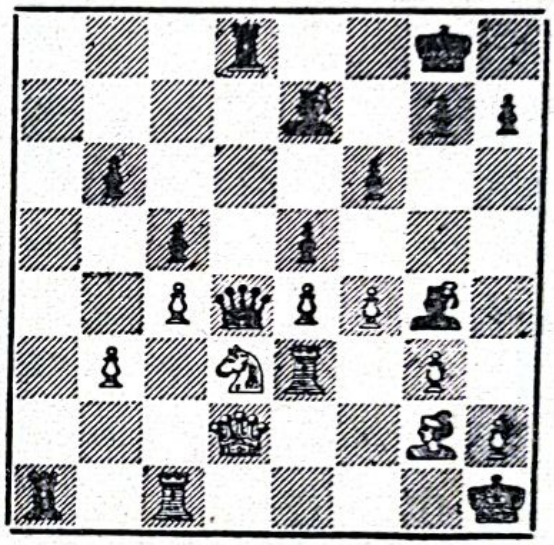
c1 (pe diagonala deschisă c1-h6) și calul din f3. Dacă în această poziție negrul nu intuiește primejdia, nu ia măsuri urgente de eliminare a slăbiciunii cîmpului h7 (de exemplu 14...g6 !) și face o mutare „firească", de dezvoltare, cum ar fi **14...Tc8 ?,** atunci urmează **15.d5 !** (Pentru deschiderea coloanei „e") **15...e : d 16.Ng5** (Amenință 17.N : f6 urmat de mat la h7) **16...g6** (Elimină slăbiciunea din h7 dar slăbește cîmpul f6) **17.T : e7 !** (Forțînd subapărarea pionului d5 și poziționînd dama neagră într-o „legătură" exploatabilă imediat) **17...D : e7 18.C : d5** și albul cîștigă, calul slab creat la f6, „fixat" prin legare și supraatacat nemaiputînd fi salvat.

În afară de *luarea, izolarea* (blocarea) ori *legarea* apărătorului, ca în exemplele de mai sus, subapărarea mai poate lua și alte forme, cum sînt de pildă *îndepărtarea* ori *interferarea* piesei apărătoare.

Un caz de *îndepărtare a figurii apărătoare supraîncărcate* (Dd2) vedem în diagrama nr. 157. Dama albă trebuie să

Rădulescu — *Troianescu*

București 1956



157

apere simultan și la c1 și la d3, fapt de care va profita imediat adversarul : **1...D : d3 !** (Elimină forțat un apărător al turnului din c1) **2.T : d3 T : d3 3.D : d3 T : c1 + 4.Nf1 Nh3** (Supraatacă și cîștigă nebunul advers legat) și după cîteva șahuri albul a cedat.

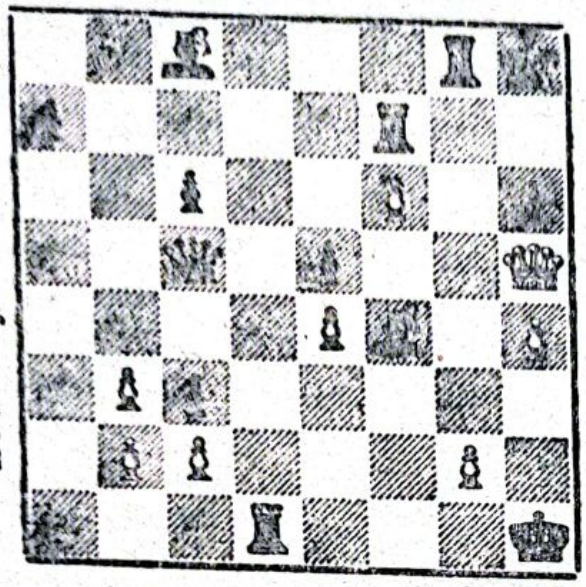
Îndepărtarea unei piese adverse se poate face și prin intermediul unei amenințări ce nu poate fi tolerată (vezi d. 158).

Astfel, în poziția din diagrama nr. 158 albul obține îndepărtarea apărătorului cîmpului de mat g7 prin **1.Td8 !** după care negrul cedează. La 1...T : d8 urmează 2.Th7 + ! R : h7 3.Df7 + Rh8 4.Dg7 mat,

Scanned with CamScanner

Brinckmann — *Keller*

Bad Oeynhausen 1939



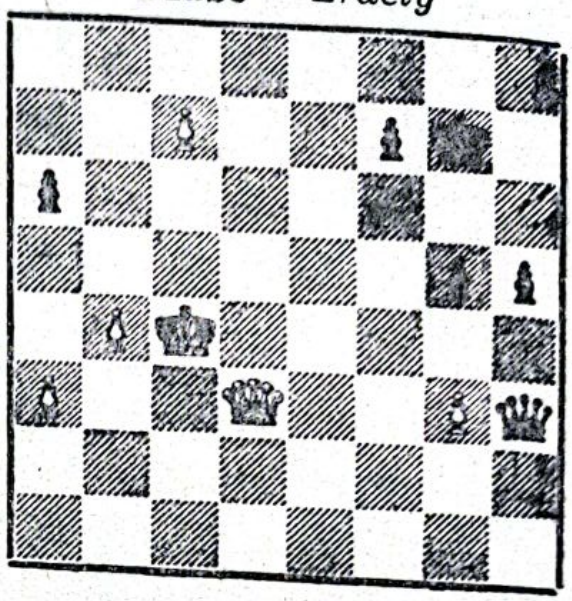
158

iar la altă continuare apărătorul din g8 este eliminat prin luare, celelalte piese negre neputînd interveni la locul luptei. De remarcat tot în acest exemplu *sacrificiul de poziționare* convenabilă (2.Th7+!) a regelui negru pe un cîmp atacabil de către dama albă astfel încît aceasta să cîștige tempoul necesar pentru a pătrunde și a forța matul.

Un interesant caz de *interferență* avem în diagrama nr. 159. Albul nu a văzut la tablă planul tactic de cîștig și partida s-a terminat remiză. Victoria se obținea înlăturînd apărarea cîmpului c8 (slăbirea lui) prin **1.g4!!** (Acțiunea damei negre spre c8 este întreruptă) **1...D:g4+** (Dama neagră este adusă forțat pe un cîmp ce poate fi cuplat de dama albă cu regele din g7, obținînd schimbul damelor) **2.Dd4+** și albul cîștigă

Szabo — *Erdely*

Timișoara 1954

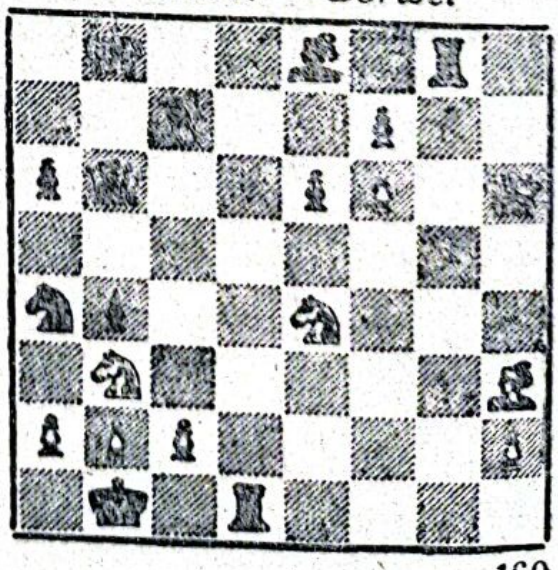


159

Un alt plan tactic tipic este *capturarea unei figuri blocate* (total sau parțial, fizic sau tactic). În diagrama nr. 160 albul profită ingenios de faptul că turnul negru și cîmpul g8 sînt slabe și nu pot fi apărate de nici o piesă. Jucînd **1.Dg7!!** el capturează turnul din g8. Negrul cîștigă (1...T:g7 2.f:g urmat de 3.g8D).

Alekscev — *Borwel*

1976

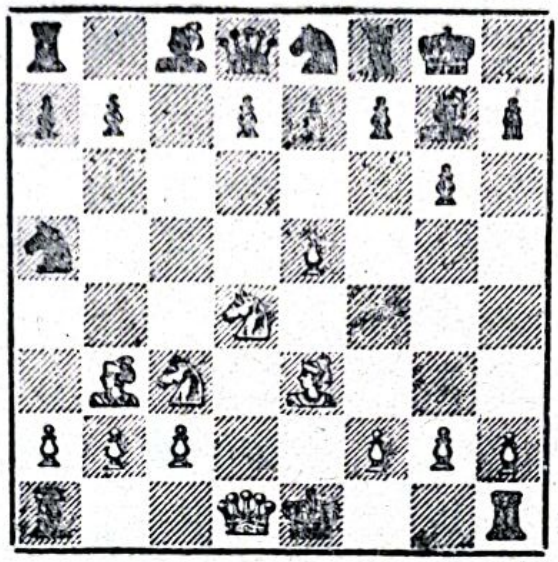


160

Scanned with CamScanner

Bazat tot pe ideea *capturării unei figuri*, în poziția din diagrama nr. 161 Fischer realizează

Fischer — *Reshewski*



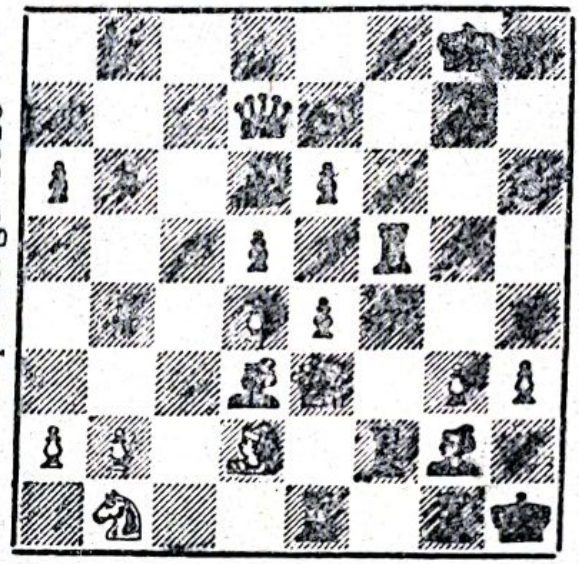
1958

161

o combinație nemuritoare chiar în deschidere : **10.N : f7+ ! !** (Slăbește cîmpul e6 pentru calul din d4 în vederea capturării damei negre și totodată poziționează regele negru într-o situație expusă) **10...R : f7** (La 10...T : f7 urma 11.Ce6 și dama neagră este „mat" !) **11.Ce6 !** (Și totuși ! Negrul este pus într-o îngrozitoare dilemă : are de ales între „matul" damei și matul regelui !) Negrul cedează. După 11...R : e6 ar fi urmat 12.Dd5+ Rf5 13.g4+ R : g4 14.Tg1+ etc.

Destul de des apar și combinațiile bazate pe ideea de *„zugzwang"* (una dintre părți este complet blocată tactic, orice ar muta pierde). În diagrama nr. 162 albul nu mai are mutări salvatoare, la **1.Rh2** sau **1.g4** urmează **1...T5f3 !** și atacul asu-

Sämisch — *Nimzovici*



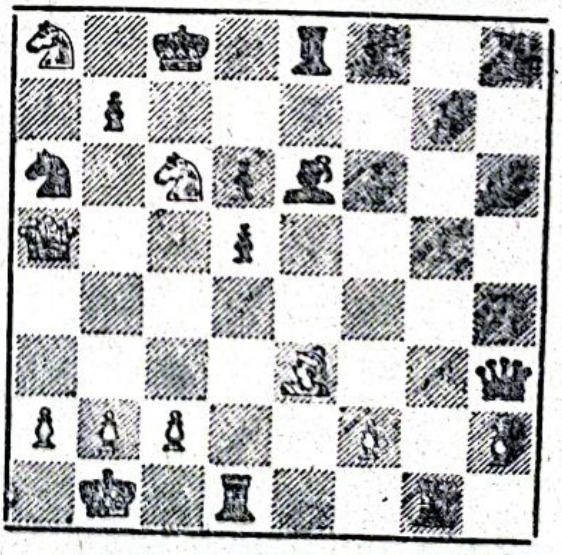
Copenhaga 1923

162

pra regelui său devine imparabil. Zugzwangul este rezultatul unei excelente prestații a unei părți în slujba obiectivului „limitării" activității utile a pieselor adverse.

Este de asemenea tipică necesitatea relativ frecventă de *a bloca o piesă spre un cîmp*. În diagrama nr. 163, conform principiului „fixează, apoi atacă",

Lechtenberg — *Herrmann*



1936—1937

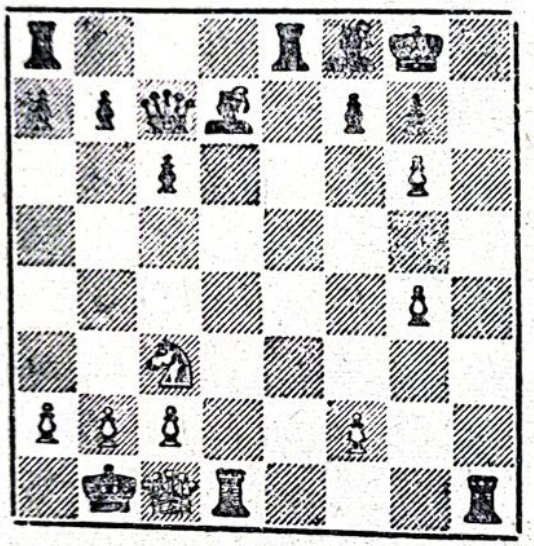
163

Scanned with CamScanner

regele negru este mai întîi blocat cu o piesă proprie a cîmpului de refugiu c7 și apoi este făcut mat. A urmat : **1.Dc7+ ! ! C : c7 2.Cb6 mat.**

Mannheim — *Regensburg*

1912



164

Deseori apare și necesitatea de *a debloca o piesă spre un cîmp.* În diagrama nr. 164, pentru a elibera cu tempo cîmpul h1 necesar damei și a da mat cu ea la h7, albul jertfește cu tempo, două turnuri : **1.Th8+ ! R : h8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ R : h8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7** mat.

O categorie aparte, de o importanță deosebită, o constituie *planurile de creare a slăbiciunilor tactice în vederea cuplării lor*. Dar diferite aspecte despre mecanismul acestor planuri le-am analizat anterior cu diverse ocazii (vezi d.e. cap. 5 și 6) și le vom relua și în capitolul următor.

Nu vom prezenta aici nici tipurile de *planuri tactice complexe* întrucît ne-ar lua prea mult spațiu, au fost analizate excelent în cărțile de tactică șahistă și sînt pînă la urmă combinații ale planurilor elementare trecute în revistă mai sus.

Scanned with CamScanner

ATACUL SLĂBICIUNILOR

„În lupta cu jucătorii experimentați, care știu folosi toate resursele de apărare, nu te poți strecura pe poteca strîmtă spre victorie decît prin mutări unice." (34, 156)

DAVID BRONSTEIN

11.1. Tipuri de atacuri

După cum am văzut în repetate rînduri pînă acum, maniera în care conducem atacul este hotărîtoare pentru soarta partidei. Dacă acesta eșuează, toate mutările cheltuite devin pierderi de tempo a căror consecință este de regulă înfrîngerea.

De aceea atacul nu trebuie declanșat pînă nu ne este foarte clar ce vrem să obținem și dacă nu cumva, amînîndu-l și pregătindu-l mai bine, am putea realiza mai mult.

Ofensiva nu este un scop în sine, ci doar un mijloc (singurul !) de a ne apropia victoria. *Scopul atacului este obținerea unui avantaj;* însumarea avantajelor obținute ne permite la un moment dat (MSE — vezi fig. 18) să forțăm cîștigul.

Prima condiție de succes în ofensivă este ca porțiunea din dispozitivul inamic atacată să fie slabă și greu de apărat.

Între momentul creării și cel al atacului unei slăbiciuni există de obicei un număr de mutări suficient pentru a organiza cea mai consistentă „valorificare" a ei. În acest interval, uneori *amenințarea este mai puternică decît realizarea ei.* Cînd însă s-au „copt" condițiile logistice, realizarea amenințării — atacul — nu trebuie să mai întîrzie.

Avantajul urmărit prin atac poate fi : (1) *de tempo,* (2) *de spațiu,* (3) *de poziție* (de periculozitate, pozițional), (4) *de material.* Pentru realizarea fiecăruia dintre aceste tipuri de avantaje — așa cum vom vedea ceva mai jos — se pot elabora *planuri tactice tipice de exploatare a slăbiciunilor.*

A doua condiție de succes este ca atacul să fie astfel pregătit încît odată declanșat să concentreze (cupleze) un număr cît mai mare de amenințări posibil într-un număr cît mai mic de mutări.

Din acest punct de vedere, cele mai periculoase sînt *atacurile simultane* sau *multiple* (duble, triple etc. vezi și 5.2), adică acelea care *într-o singură mutare realizează cuplarea amenințărilor asupra mai multor slăbiciuni*. Dacă adversarul nu are la rîndul lui posibilitatea ca tot printr-o singură mutare să apere toate slăbiciunile atacate, atunci cele rămase fără apărare vor fi cucerite de atacator și vor determina victoria sa (sau remiza — dacă atacantul era în dezavantaj).

Ceva mai puțin periculoase dar mai frecvent întîlnite sînt *atacurile consecutive*, în care atacantul realizează *o serie de mutări de împiedicare a apărării și de atac asupra unei singure slăbiciuni inamice*. Momentul ales este cel în care adversarul nu poate asigura numărul necesar de apărări.

Cu toate deosebirile certe dintre ele, ambele forme de atac sînt cazuri particulare ale aceleiași *legi a ofensivei șahiste :*

$$S_{at} = V_{at} \times T_{at} \qquad \text{unde :} \qquad (I)$$

S_{at} este *spațiul atacat* (totalitatea cîmpurilor amenințate în cursul atacului) măsurat în *cîmpuri*.

V_{at} este *viteza de atac* (numărul de cîmpuri amenințate în plus cu fiecare mutare de atac) măsurată în *cîmpuri/mutare ;*

T_{at} este *durata atacului* (numărul de *mutări de atac*) măsurată în *mutări*.

Exemple :

În cazul *atacului simultan :*

$V_{at} \geqslant 2$ cîmpuri/mutare ;
$T_{at} = 1$ mutare ;
$S_{at} \geqslant 2 \times 1$ cîmpuri.

În cazul *atacului consecutiv :*

$V_{at} = 1$ cîmp/mutare ;
$T_{at} \geqslant 2$ mutări ;
$S_{at} \geqslant 1 \times 2$ cîmpuri.

Iar în cazul *atacului simplu :*

$V_{at} = 1$ cîmp/mutare ;
$T_{at} = 1$ mutare ;
$S_{at} = 1 \times 1$ cîmpuri.

Legea apărării șahiste se exprimă în mod similar :

$$S_{ap} = V_{ap} \times T_{ap} \qquad \text{unde :} \qquad (II)$$

S_{ap} este *spațiul apărat* (totalitatea cîmpurilor apărate în cursul atacului) măsurat în *cîmpuri ;*

V_{ap} este *viteza de apărare* (numărul de cîmpuri apărate în plus cu fiecare mutare) măsurată în *cîmpuri/mutare ;*

Scanned with CamScanner

T_{ap} este *durata apărării* (numărul mutărilor de apărare a slăbiciunilor vizate de mutările de atac) măsurată în *mutări*.

Pentru ca atacul să reușească, trebuie ca $S_{at} > S_{ap}$, adică o parte din spațiul atacat să nu mai poată fi apărat. Aceasta poate surveni cînd apărarea nu poate egala (1) fie viteza de atac, (2) fie durata atacului, (3) fie ambele.

Cazul 1 se întîlnește cînd apărarea nu reușește — în timpul avut la dispoziție — să pareze toate amenințările create de ultima mutare a atacantului (atac simultan). *Cazurile 2 și 3* apar cînd apărarea nu face față pe toată durata atacului, una sau chiar mai multe slăbiciuni rămînînd pradă atacatorului (atac consecutiv).

În cele ce urmează, *atacul simplu* îl vom considera ca un caz particular al formei consecutive. El trebuie folosit numai cînd de pe urma lui se obține cel puțin unul dintre avantajele menționate ceva mai sus. În nici un caz nu se „consumă" izolat o amenințare dacă nu se obține de pe urma ei un avantaj substanțial ; mai bine se așteaptă pînă se poate cupla cu o alta !

Așa cum am văzut anterior (vezi 5.2) *atacul simultan* exploatează slăbiciunile adverse cuplate *în spațiu,* pe cînd atacul consecutiv le cuplează *în timp.* Primul este un atac *„în paralel"*, al doilea — *„în serie"*.

Sînt cuplate slăbiciuni :

— *tactice cu tactice* — caz în care se obține de regulă avantaj material ;

— *tactice cu strategice* ori *strategice* cu *strategice* — în scopul creării unui cîștig de tempo, de spațiu ori de poziție.

Folosirea unei forme de atac sau a alteia este determinată de poziție, scopul fiind — cum am mai arătat — *crearea de avantaje*, care însumîndu-se să permită la un moment dat o lovitură tactică decisivă sau, direct, cîștigarea partidei prin abandonul adversarului.

11.2, Atacul simultan

Este tipul de atac cel mai de temut. El poate fi utilizat și pentru crearea unor slăbiciuni sau unor avantaje strategice (vezi d. 26), dar este folosit cu predilecție în combinațiile tactice avînd ca scop un cîștig de material de cele mai multe ori decisiv.

Pentru a nu permite adversarului să-l detecteze cu ușurință, atacul simultan se pregătește astfel :

— întîi se aduce piesa cuplatoare la o mutare (sau mai multe dacă sînt cu tempo) de cîmpul de cuplare. În acest moment

Scanned with CamScanner

cuplarea nu trebuie să fie posibilă (dacă este, adversarul o descoperă ușor și planul poate eșua) ;

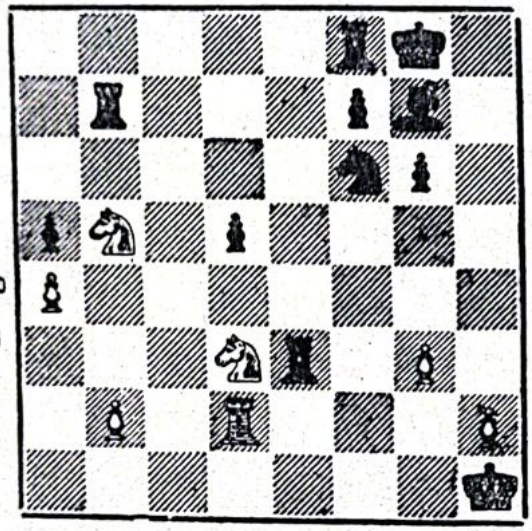
— apoi se creează pe cale combinativă (pe cît posibil forțant) condițiile necesare cuplării (eliminarea apărărilor asupra cîmpului de cuplare, „curățirea" traseului piesei cuplatoare, deblocarea sau dezlegarea acesteia, atragerea celei de a doua piese adverse pe cîmpul ce va fi cuplat, crearea uneia dintre slăbiciunile de cuplat etc.) ;

Urmează executarea cuplării.

Iată acum atacul simultan în acțiune (vezi d. 165).

Gaprindașvili — *Mureșan*

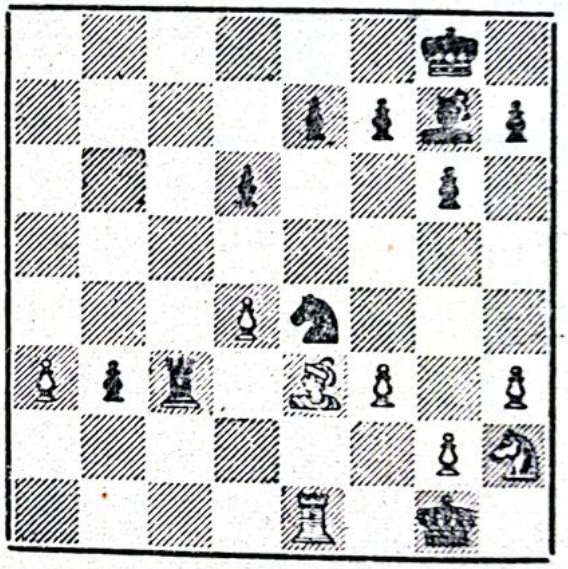
Belgrad 1976



165

Gresser — *Gaprindașvili*

Split 1963



166

După **36...Ce4 !**, în poziția din diagrama nr. 165 fosta campioană a lumii este nevoită să cedeze deoarece nu poate împiedica negrul să cupleze cu calul slăbiciunile din d3 și h1, cu cîștig de figură (d.e. 37.Td1 T : d3 ! 38.T : d3 C : f2+ 39.Rg2 C : d3).

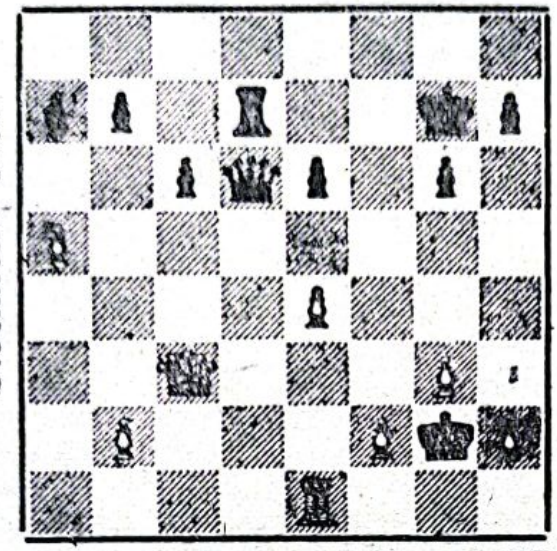
Cu ultima sa mutare : **27...Ce4 !**, în poziția din diagrama nr. 166 negrul amenință cuplarea și blocarea a două figuri albe „în diagonală" (nebunul din e3 și regele din g1) cu : 28...T : e3 și 29...N : d4, după care pionul din b3 se transformă nestingherit. A urmat : **28.Cf1 Cg3 ! 29.Nf2** (La 29.C : g3 ? urma 29...T : e3 etc.) **29...C : f1 30.R : f1 b2** și albul cedează.

O cuplare „pe coloană" (legare) decide rapid partida în poziția din diagrama nr. 167. Cu ultima sa mutare **(1.Dc3+)** albul a cuplat o slăbiciune tactică **(Rg7)** cu una strategică

Scanned with CamScanner

Stoltz — *Lundin*

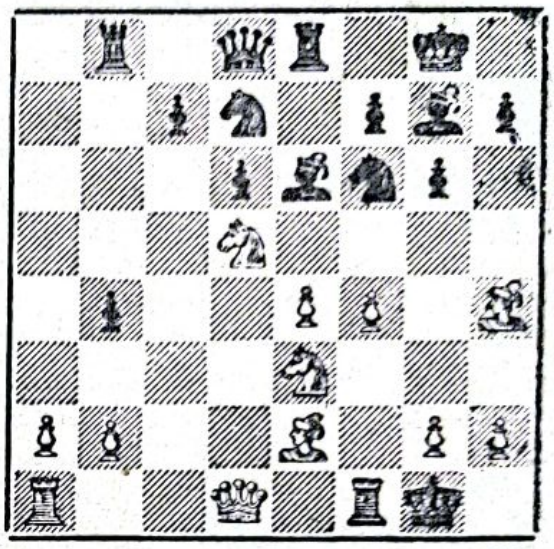
Stockholm 1935



167

Skalkotas — *Ghindă*

Băile Herculane 1983



168

(diagonala a1-h8) amenințînd să pună stăpînire pe aceasta din urmă, ceea ce i-ar fi mărit avantajul. Negrul se opune jucînd **1...Dd4 ?** care însă legînd dama neagră pe diagonala mare, permite **2.Td1 ! !** — cuplarea damei slăbite și a turnului slab din d7. A urmat : **2...D : c3** (Forțat) **3.T : d7+** (Luare cu tempo) **3...Rf6 4.b : c** și albul a cîștigat.

Pe lîngă *cuplarea simplă* (o singură piesă cuplatoare, cea care mută) — tip redat în trei ipostaze mai sus, în exemplul de mare spectaculozitate ce urmează vom întîlni „montate" într-o superbă suită încă două tipuri de cuplare : cea *prin descoperire* și cea *prin acoperire* (interferență), ambele utilizînd amenințări ce provin de data aceasta de la cîte două piese aflate în cooperare (vezi d. 168).

Prima cuplare este de tip „prin descoperire" : **18...C : d5 ! !** (Se amenință simultan... D : h4 și...C : e3 cu cîștig de figură) **19.N : d8 C : e3** (A doua este simplă : dama din d1 cu turnul din f1) **20.Dc1 C : f1 21.N : c7 Tbc8 22.R : f1 Cc5 !** (A treia, „prin acoperire" : nebunul din c7, a cărei apărare a fost interferată la c5, cu pionul din e4) **23.N : d6 C : e4** (A patra, „prin descoperire" : dama din c1 cu nebunul din d6) **24.Nc7 Cc3 !** (A cincea, tot prin acoperire : nebunul din c7 cu cel din e2, cu scopul de a realiza forțat a șasea cuplare : turnul din a1 cu pionul din c3) **25.b : c T : c7** (A șaptea, simplă : dama din c1 cu pionul din c3) **26.c4 N : a1 27.D : a1 N : c4** (A opta cuplare, simplă : nebunul din e2 cu regele din f1) **28.Dd4 Tfc8 29.h4 N : e2+ 30.R : e2 Tc2+** și albul a cedat.

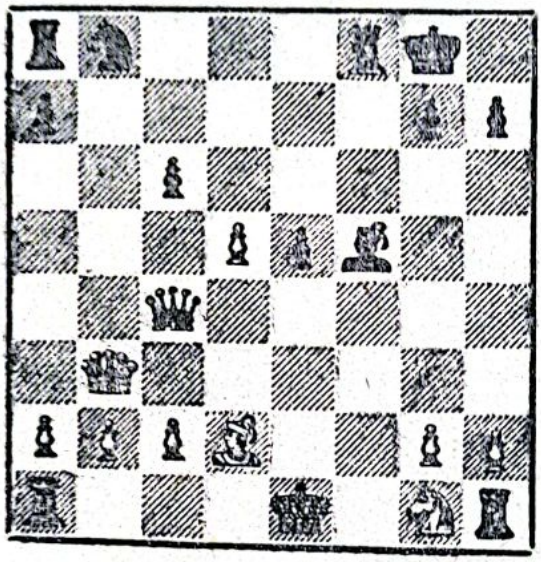
Un caz particular de atac simultan este așa-zisul *„șah dublu"*.

Scanned with CamScanner

În poziția din diagrama nr. 169 negrul sacrifică mai întîi dama pentru a crea condițiile necesare utilizării ulterioare a unui șah dublu A urmat: **1...Df1+!! 2.R:f1 Nd3++** și albul a cedat (La 3.Re1 urma 3...Tf1 mat).

Schulten — *Horowitz*

Londra 1846



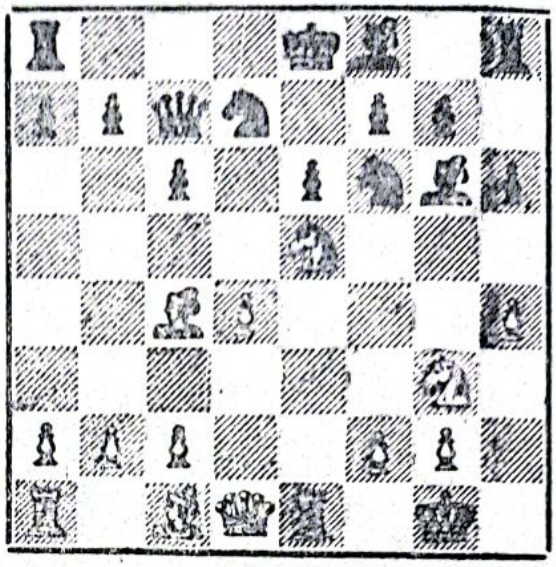
169

În atacul simultan pot fi cuplate atît *slăbiciuni tactice* cît și *slăbiciuni strategice*. Acestea din urmă au proprietatea că pot trece mai ușor neobservate, fapt ce ne îndreptățește să le considerăm la fel sau poate chiar mai periculoase decît cele tactice. Ce se poate întîmpla cînd se neglijează componenta strategică, „mascată" a atacurilor tactice, se poate observa în exemplul ce urmează (vezi d. 170).

Poziția din diagrama nr. 170 a survenit după următoarele mutări din Apărarea Caro-Kann: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4**

Cioroianu I. — *Mihăescu D.*

Brașov 1982



170

4.C:e4 Nf5 5.Cg3 Ng6 6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.Nc4 Dc7 9.0-0 Cf6 10.Te1 e6 11.Ce5?! Albul propune un schimb de cai pe care-l consideră favorabil lui deoarece după **11...C:e5 12.d:e** calul negru din f6 trebuie să piardă un tempo „retrăgîndu-se". Negrul acceptă schimbul deoarece:

— pionul ajuns la e5 dezactivează turnul din e1 pe cîmpurile e6, e7 și e8, pentru a reintra în joc acesta din urmă trebuind să mai piardă apoi un tempo spre a se replasa pe o coloană deschisă. Nu se poate juca 12.T:e5 din cauza 12...Nd6 cu tempo și albul are greutăți în legătură cu apărarea cîmpului g3, de exemplu 13.Te3 Nf4 etc.;

— planul negrului este de a realiza o grupare de forțe capabilă de a declanșa ulterior un atac asupra regelui advers, iar

Scanned with CamScanner

figura albă din e5 este una dintre apărătoarele acestuia și de aceea e avantajos a fi eliminată în condițiile în care în locul ei vine un pion blocat ;

— după cum se va vedea imediat (vezi d. 171), în realitate albul nu cîștigă, ci pierde un tempo ;

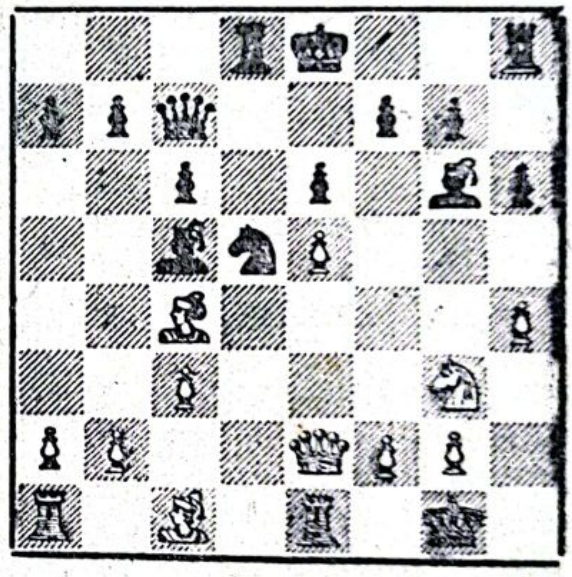
— se deschide coloana „d“ pe care albul are o slăbiciune exploatabilă imediat, cu tempo.

Drept urmare negrul a continuat cu o mutare intermediară : **12 . . . Td8 !** *cuplînd cu tempo o amenințare tactică (luarea damei din d1) cu una strategică (luarea sub control și exploatarea la prima ocazie a singurei coloane deschise („d“).* A urmat : **13.De2** (Cedînd coloana „d“ negrului. În plus poziția damei în fața turnului nu este recomandabilă din punct de vedere logistic, dar albul trebuie să apere slăbiciunea sa de la c2. Mai tîrziu se va vedea cum această poziție nelogistică a damei va împiedica albul să acționeze eficace) **13...Cd5** (Calul nu s-a retras, ci s-a apropiat și mai mult de regele advers ! Totodată amenință neplăcut 14...Cb4 cu atac asupra cîmpului de cuplare c2, fapt ce forțează albul să mai piardă un tempo cu apărarea acestui cîmp, întrucît nu merge 15.N : d5 din cauza 15...T : d5 ! și avantajul negrului crește) **14.c3 Nc5** (Slăbind definitiv diagonala ce duce la regele advers pe care-l cuplează cu pionul din f2, blocat tactic).

Poziția la care s-a ajuns (vezi d. 171) este în avantajul negrului, deoarece el are acum cinci figuri în cooperare perfectă (Nc5, Dc7, Cd5, Td8, Ng6), pe cînd albul are în joc numai patru (Nc4, Te1, De2, Cg3), și acestea mai puțin active, la un nivel de cooperare și periculozitate mai scăzut decît ale adversarului.

Cioroianu I. — *Mihăescu D.*

Brașov 1982



171

Un aspect pozitiv al poziției albului este că el are rocada făcută și de aceea hotărăște să înceapă imediat atacul centrului și flancului regelui advers. A urmat : **15.Ce4.** Albul oferă iarăși un schimb de figuri, considerîndu-l favorabil, probabil, întrucît obține perechea de nebuni și slăbirea diagonalei b1-h7, cu perspectiva de a crea imediat o „baterie“ pe această diagonală. Negrul acceptă totuși curajos schimbul oferit, observînd că planul albului

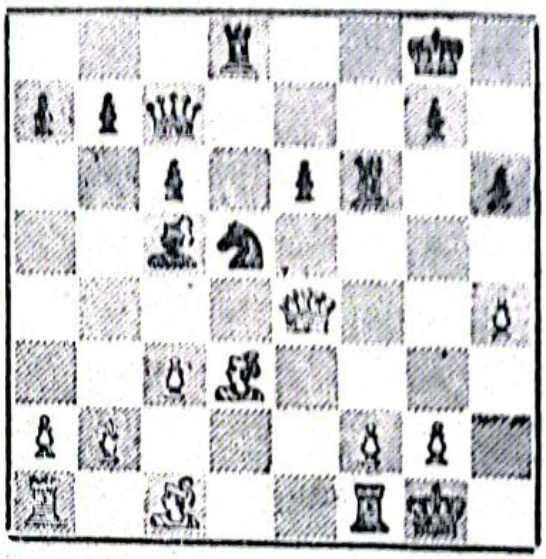
Scanned with CamScanner

poate fi integrat. A urmat **15...N : e4 !** O decizie justă într-un moment crucial al partidei. Se elimină o figură albă devenită activă, contra figurii negre celei mai puțin active, singura care nu viza încă direct flancul regelui advers. Totodată negrul observă că atacul alb ce urmează va fi doar „un foc de paie" care poate fi „trecut" („pe poteca îngustă ce duce spre victorie") cu mutări unice de integrare. A urmat : **16.D : e4 0-0 17.Nd3 f5 ! ! 18.e : f T : f6 !** Atacul albului este respins (19.Dh7+ Rf7 și turnul din f6 apără „tot" : și pionul h6 amenințat de nebunul din c1, și pionul e6 atacat de turnul din e1). Pionul din e6, deși este slab, nu poate fi luat din cauza poziției damei în fața turnului și grație slăbiciunii grave ce s-a creat la f2 și care acum este atacată cu tempo. Cel de al doilea turn negru intră în joc cu o forță considerabilă pe a doua coloană deschisă, cuplînd și el o slăbiciune tactică (pionul f2) cu una strategică : coloana „f". Din nou, ca și la mutarea a 13-a, albul este nevoit să apere doar slăbiciunea tactică, abandonînd în „mîinile" adversarului pe cea strategică : **19.Tf1** (vezi d. 172).

Profitînd de controlul său asupra diagonalei a7-g1 și coloanei „f" (slăbiciuni strategice devenite acum exploatabile imediat, tactic), negrul joacă acum **19...Dg3 ! !** aducînd coo-

Cioroianu I. — Mihăescu D.

Brașov 1982



172

perarea figurilor negre la punctul culminant și făcînd poziția albului să se prăbușească : **20. Rh1 N : f2 21.h5 Cf4 !** (Slăbiciunea strategică creată de negru prin cuplarea de la mutarea a 12-a a devenit tactică și negrul o exploatează acum amenințînd simultan ...T : d3, ...C : d3, ...D : d3 și ...Dh4 mat !) **22.T : f2** (Obligat) **22...D : f2** și negrul și-a valorificat avantajul material și pozițional obținut.

Albul nu ar fi avut asemenea greutăți dacă ar fi evitat pozițiile în care să fie surprins de *cuplări mixte* (de slăbiciuni tactice cu slăbiciuni strategice), dacă înainte de a declanșa atacul l-ar fi verificat riguros din punct de vedere al posibilităților simple și complexe de a fi integrat. Cînd adversarul reușește totuși să ne „păcălească" utilizînd o cuplare mixtă mai greu de văzut, slăbiciunea stra-

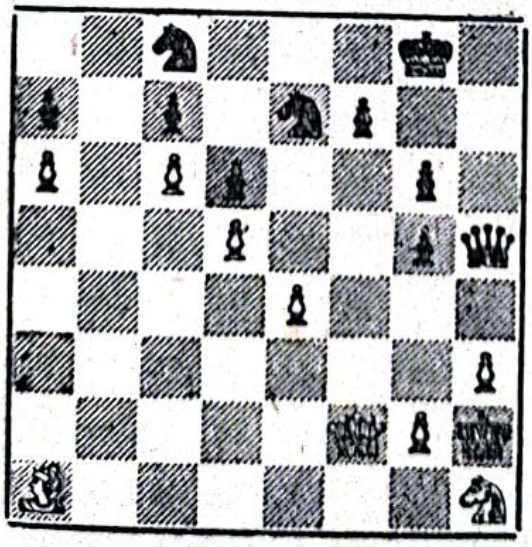
Scanned with CamScanner

tegică rămasă neapărată imediat după cuplare nu trebuie lăsată să dăinuie prea mult. Ea trebuie să fie cît mai curînd posibil recucerită sau măcar controlată la egalitate, înainte de a deveni tactică și a fi exploatată în defavoarea noastră.

Alături de obișnuita cuplare de slăbiciuni *tactice cu tactice* — datorită „discreției", periculozității și eficacității ei — posibilitatea cuplării de slăbiciuni adverse *tactice cu strategice* ori *strategice cu strategice* constituie un criteriu dintre cele mai importante la alegerea mutării în cadrul fazei de elaborare a programului de joc.

Astfel, în poziția din diagrama nr. 173, albul — la mutare — are păstrată „în stoc" pentru o eventuală cuplare, o amenințare de „mat" la g7. Acum s-a ivit posibilitatea de cuplare a ei cu slăbiciunea strategico-tactică a coloanei „b" (respectiv a cîmpurilor b7 și b8). De aceea, din trei posibilități de a realiza amenințarea de mat (Db2, Dd4, Df6), albul alege și joacă **1.Db2 !**, mutare care-i asigură rapid cîștigul. Fiind nevoit să se apere în primul rînd de mat, negrul va abandona forțat apărarea slăbiciunilor poziției sale de pe flancul damei, regina albă pătrunzînd astfel nestingherită între ele, capturîndu-le ori valorificîndu-le apoi una cîte una pînă la victorie (d.e. 1...Dh6 2.Db8 Df8 3.D : c7 Rh7 4.Nd4 urmat de 5.N : a7 și cu doi pioni liberi avansați în plus albul cîștigă ușor).

Exemplu didactic



173

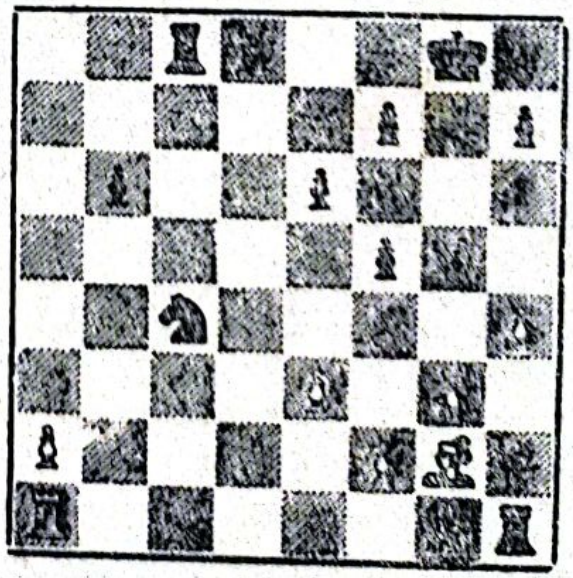
11.3. Atacul consecutiv

a) *Atacul poziției întîrziate în dezvoltare*

Reluăm aci poziția din diagrama nr. 122, unde — ca de altfel în toate pozițiile în care una dintre părți a rămas în

Smislov — *Fischer*

Palma de Mallorca 1970



122

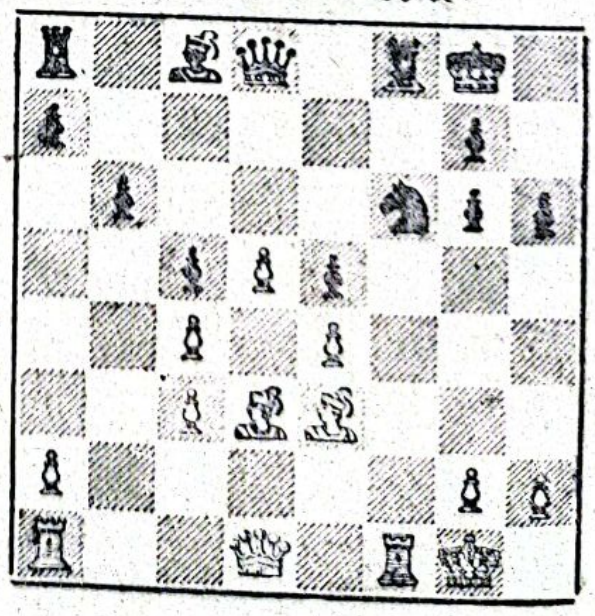
Scanned with CamScanner

urmă cu dezvoltarea — slăbiciunea poziției albului, așa cum arătam anterior (vezi 10.1), constă în neparticiparea la luptă a tuturor figurilor, mai precis a nici uneia dintre cele trei figuri (exceptînd regele) ale sale : turnurile sînt încă în poziția inițială, iar nebunul nu atacă nimic și nu are cu cine colabora. În contrast, forțele negrului, perfect desfășurate pentru luptă, profită de spațiile largi rămase necontrolate în poziția adversă pentru a le exploata în vederea atacului consecutiv asupra slăbiciunilor celor mai vulnerabile (în cazul în speță : linia a doua). A urmat : **25.h5** (Face loc turnului să iasă în joc prin cîmpul h4) **25...Td2** (Atacă linia a doua) **26.Tc1** (Încearcă legarea și apoi atacul consecutiv al calului din c4) **26...Tc5 !** (Pregătește oferta unui schimb de turnuri favorabil negrului pe cîmpul c5, la dezlegarea calului prin mutarea lui. La 26... T :a2 ? ! ar fi urmat 27.Th4 b5 28.Nf1 și în finalul de turnuri ce se profila, albul ar fi avut unele șanse de remiză) **27.Th4 Ce5 28.T : c5 b : c** (Prin sehimbul efectuat, negrul a mai avansat un pas cu pionul său de pe flancul damei, pion care tot cu această ocazie a devenit liber și foarte periculos !) **29.Ta4** (Abia acum intră în joc turnul de la h1 și fără perspective, neavînd cu cine și cum colabora) **29...c4 30.h6** (În sfîrșit o cooperare între turnul din a4 și pionul din h6, dar este doar una de moment, ușor integrabilă) **30...Rf8 31.Ta8+ Re7 32.Tc8** (Abandonează apărarea pionului a2 deoarece negrul amenință c4-c3) **32...T : a2** (Prima slăbiciune albă a căzut. Care va fi a doua ?) **33.Nf1 Tc2 34.Rg2 Cg4** (A doua este pionul f2) **35.Rg1** (Evită plasa de mat ce se țesea în jurul regelui alb) **35...T : f2 ! 36.N ! c4 Tf3** (Este atacată o nouă slăbiciune albă, fără salvare : pionul din e3) **37.Rg2 T : e3** și după cîteva mutări fără importanță albul a cedat, cei doi pioni în plus ai negrului fiind ușor de valorificat. Atacul consecutiv al slăbiciunilor create anterior în poziția nedezvoltată a albului a dus relativ repede la victorie, acesta putea ceda liniștit după 35...T : f2 !

b) *Atacul poziției fără cooperări.* O asemenea poziție avem în diagrama nr. 124 (vezi și 10.1).

Spasski — *Fischer*

Reykjavik 1972



124

Scanned with CamScanner

Deși are „perechea de nebuni", în această diagramă poziția albului este slabă deoarece are caracter închis și blocat, ceea ce diminuează mult valoarea nebunilor și a cooperărilor lor. Lipsa de agresivitate a pieselor albe permite negrului să-și organizeze în liniște atacul consecutiv asupra diverselor slăbiciuni create pe parcurs. A urmat : **16.a4** (Atacul minorității pe coloana „a" — un plan ce însă în acest caz poate fi ușor integrat, albul alegîndu-se pînă la urmă doar cu o nouă slăbiciune : pionul a4) **16...a5 !** (Blochează slăbiciunea a4 și odată cu ea și nebunul de cîmpuri albe al adversarului. Pionul din b6, rămas fără apărare de pion, pe semicoloană deschisă adversarului, nu e totuși o slăbiciune, întrucît — deocamdată cel puțin — poate fi apărat suficient iar inițiativa va trece curînd de partea negrului) **17.Tb1 Nd7** (Prin atacul asupra noii slăbiciuni din a4, negrul obligă adversarul să-și mențină un apărător pentru ea pe flancul damei, în timp ce lupta principală se va da pe celălalt flanc) **18.Tb2 Tb8 19. Tbf2 De7 20.Nc2** (Acest nebun nu va mai avea decît rolul modest de apărător supraîncărcat a două slăbiciuni : una la a4 și alta la e4) **20...g5** (Face loc la g6 damei, care va susține de acolo atacul simultan în centru și pe flancul regelui. Albul, redus la o totală pasivitate, așteaptă resemnat desfășurarea planului advers) **21.Nd2 De8 22.Ne1 Dg6** (Atac consecutiv pe e4) **23.Dd3 Ch5 24.T : f8+ T : f8 25.T : f8+ R : f8** (După schimbarea turnurilor avantajul pozițional al negrului este și mai mare, avînd în vedere diferența între periculozitățile pieselor celor două părți) **26. Nd1 Cf4 27.Dc2 ?** (În mare criză de timp, albul aduce dama sa pe un cîmp de supraîncărcare în apărare, ceea ce face posibilă combinația următoare) **27...N : a4 !** și albul cedează. La 28.D : a4 ar fi urmat 28...D : e4 cuplînd amenințarea de mat pe cîmpul g2 cu nebunul neapărat din e1, d.e 29.Rf2 Cd3+ și noua cuplare duce la pierderea acestui nebun. La 28. Db1 decidea 28...N : d1 urmat de 29...D : e4.

Atacul poziției înghesuite a fost exemplificat anterior (vezi 4.6.3) și de aceea nu-l vom mai trata și aci. De asemenea nu vom exemplifica nici *cum se atacă în pozițiile finalurilor tipice cîștigate*, acest subiect fiind pe larg prezentat în diverse cărți de finaluri.

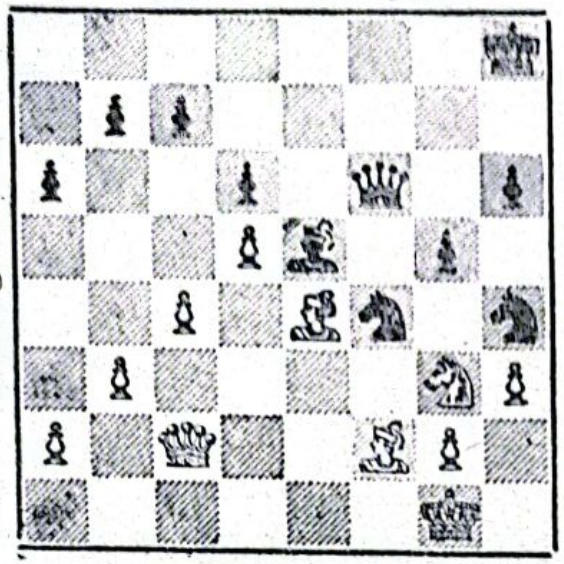
c) *Atacul zonei slăbite* se dă pas-cu-pas, înmulțind treptat cooperările pieselor proprii pe și asupra slăbiciunilor adverse din acea zonă pînă cînd ele nu mai pot fi apărate satisfăcător și se obține avantajul material necesar victoriei.

În poziția din diagrama nr. 174, la prima vedere situația ar putea părea egală, perechea de

Scanned with CamScanner

Karpov — *Smejkal*

Leningrad 1977



174

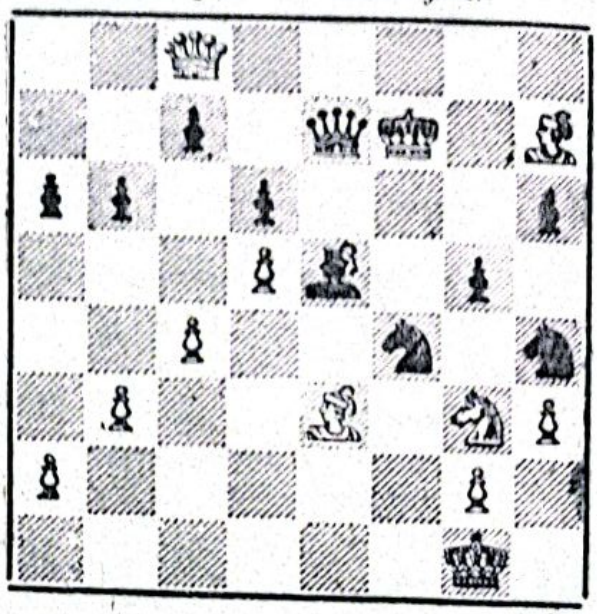
nebuni a albului fiind compensată de poziția „activă" a pieselor negre. În realitate, poziția negrului are o zonă slabă întinsă : cîmpurile albe din jurul regelui, zonă pe care albul o va exploata cu un rafinament exemplar. A urmat **30. Dd1** (Dama albă vizează cîmpul slab g4) **30...b6 31.Dg4 ! Rg7** (31...Nd4 32.Dc8+ Rg7 33. D : c7+ și negrul rămîne cu un pion mai puțin) **32.Ne3 Rf7 33. Dc8 De7 34.Nh7 !** (vezi d. 175).

Albul, exploatînd slăbiciunea tuturor cîmpurilor albe din jurul regelui advers, forțează matul (35.Dg8+ urmat de 36. Ce4 mat) ori grave pierderi de material. S-a mai jucat : **34...C : h3+ 35.D : h3** și negrul a cedat.

d) *Atacul cîmpului slab* este excelent demonstrat de Fischer în exemplul ce urmează (vezi d. 176).

Karpov — *Smejkal*

Leningrad 1977

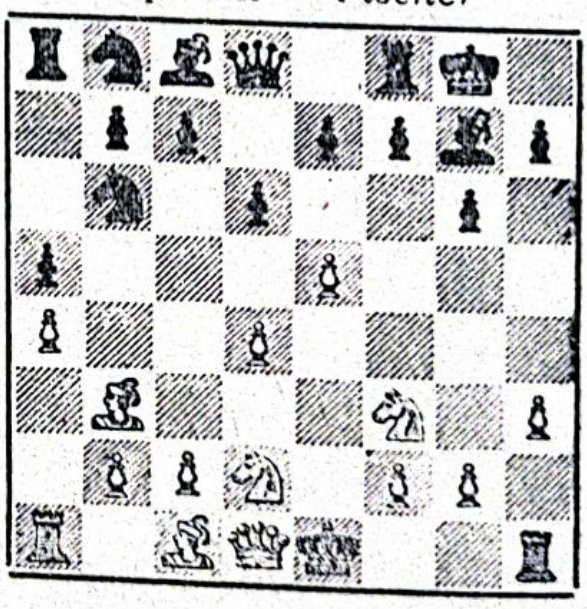


175

La poziția din diagrama nr. 176 s-a ajuns după ce albul tocmai jucase 9.a4 încercînd să oprească înaintarea cu tempo

Spasski — *Fischer*

Reykjavik 1972



176

9 . . . a4. Negrul observă însă că în următoarele cinci mutări poate amenința pionul blocat a4 cu încă trei figuri, totalizînd patru atacuri asupra sa, în timp ce adversarul îl poate apăra suplimentar numai o dată, totalizînd

Scanned with CamScanner

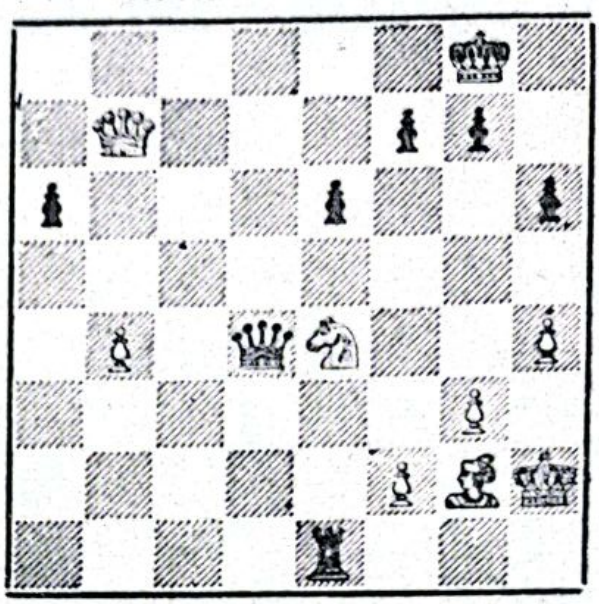
trei apărări. De aceea negrul execută imediat un atac consecutiv ce-i aduce cîștigul acestui pion. A urmat : **9...d : e !** (Îndepărtează mai întîi pionul alb de la d4 pentru a putea plasa calul din b8 la c5) **10.d : e Ca6 !** (A doua mutare logistică pentru crearea condițiilor necesare realizării planului negrului. De remarcat că în desfășurarea atacului consecutiv, Fischer face întîi mutările care trădează cel mai puțin planul urmărit, lăsînd la urmă pe cele care nu mai pot ascunde intențiile sale, astfel încît atunci cînd acestea sînt descoperite, să fie prea tîrziu pentru a mai putea fi combătute ! Ultima mutare a negrului, de exemplu, ar putea părea foarte bine una de dezvoltare — „normală" în deschidere — și nu una agresivă, în perfectă cooperare cu următoarele, cum de fapt este !) **11.0-0 Cc5** (Primul atac suplimentar asupra slăbiciunii) **12.De2 De8 !** (Al doilea atac, cel mai greu de văzut, făcut în momentul în care slăbiciunea deja nu mai poate fi apărată) **13.Ce4 Cb : a4** și pionul atacat cade, fără o compensație suficientă pentru alb.

e) *Atacul („prinderea") unei piese* se desfășoară în general ca în exemplul următor (vezi d. 177).

Albul a elaborat un interesant plan strategic de limitare în continuare a posibilităților adverse de mutări bune și anume : cu ajutorul unui șah intermediar la c8, dama albă este adusă la c2 de unde „apără tot" (calul din e4, pionul din f2 — potențial slab — și, indirect, tactic, pionul din b4) și totodată limitează și mai mult mișcarea turnului slab din e1 Deci : **30.Dc8+ Rh7 31.Dc2 ! Rh8** (Evită șahul prin descoperire) **32.Cc5 ! Dd6** (32...D : b 4 ? 33.Cd3 cu atac dublu) **33.Nf3 !** (Ia turnului negru cîmpul de refugiu d1, oferindu-i cîmpul f1 unde nu poate fi apărat de dama neagră) **33...g5 ? ?** (Încercînd să complice jocul în speranța ivirii unor contrașanse, negrul slăbește diagonala a1-h8, ceea ce privează turnul său și de posibilitatea de a se refugia la a1, unde acum dama albă îl va putea cupla cu „șah" de regele din h8) **34.h : g h : g 35.Cd3 !** și turnul negru este prins în plasa întinsă abil de piesele adverse prin mutări consecutive de „limitare" (vezi d. 178).

Ribli — *Korcinoi*

Wijk aan Zee 1983

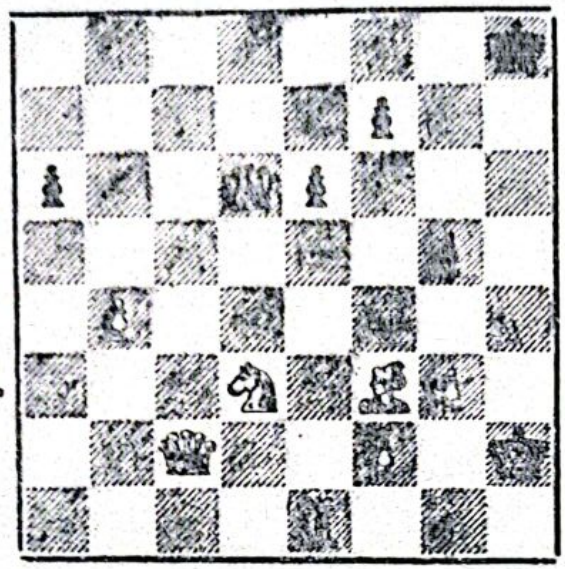


177

Scanned with CamScanner

Ribli — *Korcinoi*

Wijk aan Zee 1983



178

A mai urmat : **35...g4 36.Dc3+ Rg8 37.C : e1** și negrul a cedat. O partidă în care Ribli a jucat excelent, încheiată cu acest final interesant, ce dovedește imaginația bogată, creatoare a puternicului mare maestru maghiar.

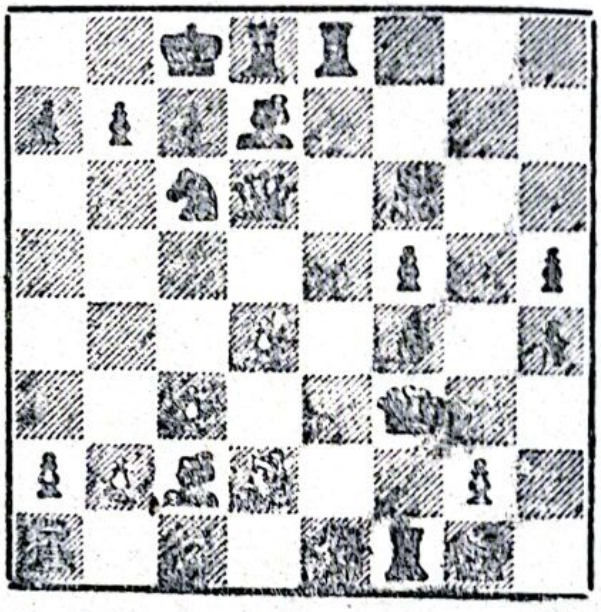
f) *Alte cazuri de atac consecutiv.*

Uneori atacul consecutiv este precedat de un sacrificiu menit să permită pieselor atacatoare să pătrundă decisiv în poziția adversă, cum s-a întîmplat în exemplul ce urmează (vezi d. 179).

Cheia apărării albului este pionul din d4. A urmat : **18...N : d4+ ! !** (Piesele negre vor ataca acum irezistibil : calul din c6 are drum liber, cu tempo, spre cîmpul slab g3 ; dama spre c5 ; nebunul spre b5 ; turnul spre e2) **19.c : d C : d4 20.Dd1 Ce2+ 21.Rh1 Cg3+ 22.Rg1 Dc5+ 23.Tf2 Ce2+ 24.Rf1 Nb5 ! 25.a4 Cg3+ + 26. Rg1 Te2 27.N : f5+ C : f5** și albul a cedat. Partida a primit un premiu de frumusețe.

Stoltz — *Reicher*

București 1953

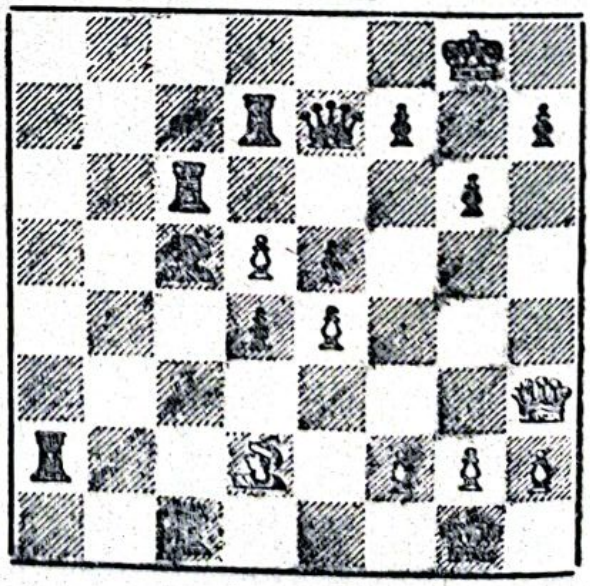


179

O mare atenție trebuie acordată, în apărare, calculului numărului de apărări față de numărul atacurilor consecutive. În poziția din diagrama nr. 180,

Neamțu — *Negulescu*

Băile Herculane 1978



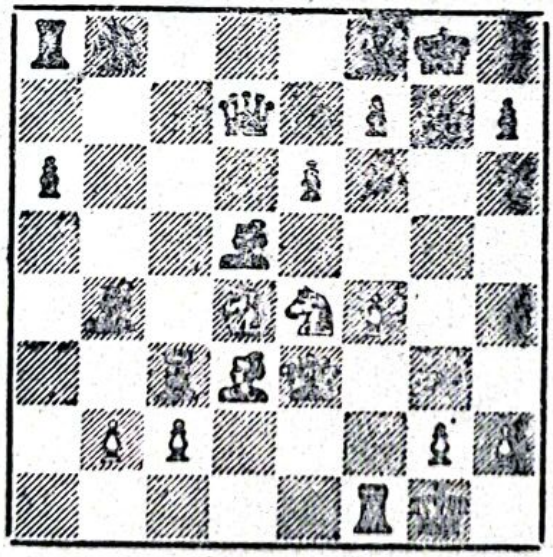
180

Scanned with CamScanner

la **26.Nh6** negrul a răspuns „liniștit“ **26...Nd6** (Nu mergea nici 26...Ta5 ? din cauza 27.T6 : c5 ! T : c5 28.T : c5 D : c5 29.D : d7 și albul cîștigă) considerînd probabil că are suficiente apărări împotriva atacului adversarului pe linia a opta. Într-adevăr, în varianta „simplă“ 27.Tc8+ Td8 28.T : d8+D : d8 ultimul atac 29.Tc8 nu cîștigă, deoarece negrul se salvează cu 29...Ta1+ 30.Nc1 Nf8 ! ! și dama neagră se dezleagă, neputînd fi luată din cauza 31...T : c1 mat. Albul însă găsește o modalitate spectaculoasă de a micșora cu o unitate numărul apărătorilor regelui advers făcînd atacul consecutiv eficace : **27.D : d7 ! !** și negrul a cedat, matul fiind acum imparabil.

Radovici — *Neamțu*

București 1963



181

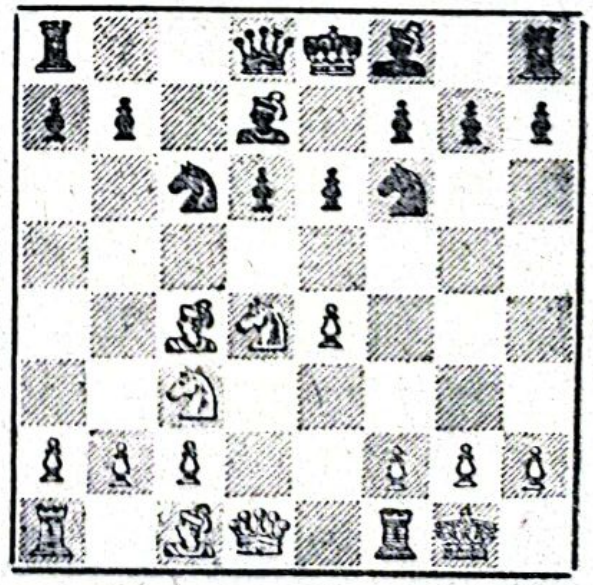
În poziția din diagrama nr. 181, furat probabil de perspectiva capturării turnului din c3, negrul tocmai jucase **18...Nb4 ?** neglijînd apărarea regelui propriu în fața „norului“ amenințător de piese albe concentrate în apropierea sa. A urmat un splendid atac consecutiv care pune în valoare turnul „condamnat la moarte“, tocmai lui repartizîndu-i-se sarcina de a da regelui advers lovitura decisivă : **19.Cf6+ ! ! g : f** (Obligat, altfel urma 20.C : d7 ș.c.) **20.N : h7+** și în fața matului inevitabil (La 20...R : h7 urmează 21.Dh3+ și 22.Tg3 mat iar dacă 20...Rh8, atunci 21.Dh3 e5 22.Nf5+ și 23.Dh7 mat) negrul a cedat.

Atacul consecutiv dă roade și în fazele foarte timpurii ale partidei. Iată în acest sens un foarte instructiv caz petrecut chiar în deschidere.

În poziția din diagrama nr. 182 s-a ajuns după : **1.e4 c5**

Pavlov — *Averbach*

București 1971



182

Scanned with CamScanner

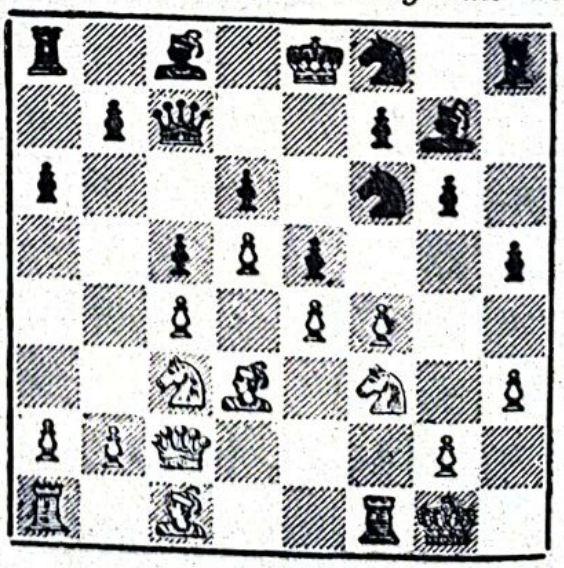
2.Cf3 Cc6 3.d4 c : d4 4.C : d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 Nd7 7.0-0 e6 ? ! Ultima mutare a negrului blochează nebunul din d7 pe diagonala c8-h3 permiţînd albului luarea rapidă sub control a cîmpului f5, cu atac. Totodată, trădînd următoarele două mutări ale negrului, ea îngăduie albului să „ţeasă" un plan strategic de integrare a acestora. Planul albului constă în a lovi şi slăbi consecutiv poziţia adversă cu pionul „f" (ca „spărgător" al cordonului de pioni), cu calul din d4, dama din d1, nebunul din c4, turnul din f1 etc. A urmat : **8.Rh1** (Regele evită o posibilă legare a calului din d4 pe diagonala a7-g1. Este o mutare logistică strict necesară înainte de declanşarea atacului) **8...Ne7 9.f4 !** (Atacul consecutiv începe) **9...0-0 10.f5 Dc8 ? !** (Mai corectă era îndepărtarea prealabilă a calului alb din d4 jucînd 10...C : d4) **11.f : e** (Leagă pionul din e6 de regele din g8 pentru a putea juca apoi 12.Cf5 !) **11...f : e 12.Cf5 ! b5 13.C : b5** (Ademeneşte calul din f6 să bată la e4 unde va putea fi cuplat) **13...C : e4 14.Dg4** (Cuplează calul din e4 cu pionul din g7, pe care albul ameninţă să-l ia cu mat, fapt ce aduce acestuia cîştigul unei calităţi) **14...T : f5 15.D : f5** şi albul şi-a valorificat avantajul material cîştigînd la mutarea nr. 25.

În faza de trecere de la deschidere la jocul de mijloc, atacul consecutiv se foloseşte adesea pentru sfărîmarea cordonului protector de pioni al poziţiei adverse într-o porţiune unde pot coopera maximum de piese proprii.

În poziţia din diagrama nr. 183, planul albului este următorul : schimbînd pionii la e5, pionul negru din c5 rămîne şi blocat, şi potenţial-slab, nefiind apărabil imediat decît de trei ori (Dc7, Pb6 şi Cd7) pe cînd piesele albe ce-l pot ataca sînt în număr de patru (Ca4, Pb4, Ne3 şi Df2). Aceasta asigură albului preluarea iniţiativei şi — după înlăturarea pionului din c5 — crearea a doi puternici pioni liberi legaţi şi înaintaţi pe coloanele „c" şi „d". A urmat : **12.f : e ! d : e** (Pionul alb din d5 a rămas liber şi bine apărat) **13.Ne3** Atacul consecutiv pe c5

Mihăescu C. — *Regman C.*

Braşov 1977



183

Scanned with CamScanner

începe cu clasicul nebun pe diagonala viitorului lanț de pioni) **13...Ch7 14.Ca4 Cd7 15.Df2 !** (Cuplează slăbiciunile negrului de pe diagonala a7-g1 cu cele de pe coloana „f" și continuă atacul consecutiv pe cîmpul c5) **15...b6 16.b4 !** (Forțează eliberarea cîmpului c5 pentru înaintarea pionului alb din c4) **16...c : b** (Obligat, altfel pionul din c5 se pierde deoarece negrul nu-l mai poate apăra suplimentar) **17.C : b6** și albul obține superioritatea poziţională efectivă (poziție cîștigată) datorită perechii active de nebuni și celor doi pioni liberi legați.

Scanned with CamScanner

APĂRAREA SLĂBICIUNILOR

„Explorează împrejurimile, apoi fă cîțiva pași, apoi explorează împrejurimile iarăși și mai fă cîțiva pași, apoi explorează împrejurimile din nou... (60, 82).

M. F. RUBINSTEIN

12.1. Tipuri de apărări

Am văzut anterior (vezi cap. 6) că primele obiective tactice avute în vedere la fiecare mutare trebuie să fie :

— evitarea, eliminarea sau apărarea activă a slăbiciunilor din poziția proprie ;

— integrarea ori limitarea activă a posibilităților de acțiune individuală și de cooperare ale pieselor adverse.

Aceste obiective derivă din scopul primordial al partidei de șah : obținerea superiorității poziționale potențiale — țel care nu se poate realiza cu o poziție slabă decît dacă adversarul joacă greșit.

În cele ce urmează ne-am propus să prezentăm o scurtă analiză a modalităților practice de atingere a obiectivelor de mai sus în cadrul a trei tipuri de apărări : 1) preventivă, 2) împotriva atacului simultan și 3) împotriva atacului consecutiv.

În categoria *apărărilor preventive* includem toate manevrele tactice și strategice îndreptate profilactic spre realizarea unei „invulnerabilități" a poziției, concomitent cu un maximum de potențial ofensiv.

Pentru a fi eficace, apărarea preventivă nu trebuie să aibă deci un caracter pur-defensiv, ci ofensiv-defensiv. *„Atacul este cea mai bună apărare"* — spune un vechi dicton.

De aceea apărarea preventivă include toate tehnicile la care ne-am referit pînă acum : cîștigul de tempo, cîștigul de spațiu, înmulțirea operatorilor favorabili și a cooperărilor, preluarea inițiativei, atacul, tehnicile de întărire a poziției etc.

Apărarea împotriva atacului simultan se caracterizează pe de o parte prin supravegherea și ținerea sub control permanent a cîmpurilor de cuplare a slăbiciunilor proprii, iar pe de altă parte prin împiedicarea pieselor cuplatoare adverse să realizeze cuplarea.

Scanned with CamScanner

Aceste deziderate se realizează suprimînd piesei cuplatoare cel puțin una dintre condițiile strict necesare activității ei amenințătoare (traseul, cîmpul de atac, tempourile de ajungere pe acest cîmp ori de exercitare a acțiunii cuplatoare).

Apărarea împotriva atacului consecutiv include preocupările pentru asigurarea în timp a numărului necesar de apărări tuturor zonelor poziției, precum și pentru micșorarea numărului de atacuri adverse acolo unde ele observăm că se pot concentra.

Nici unul dintre cele trei tipuri de apărări nu constituie un scop în sine, piesele realizîndu-le de regulă cu sarcini secundare pe lîngă cele principale, cu caracter ofensiv.

În cele ce urmează, considerînd că tehnicile de apărare preventivă au fost suficient tratate pînă acum în capitolele anterioare, exemplificăm doar tehnicile îndreptate împotriva atacului simultan și a celui consecutiv.

Dar mai înainte de aceste exemplificări, considerăm util să subliniem importanța deosebită ce o are în apărare *atitudinea prudentă*, de punere la îndoială a deciziilor proprii (dar și adverse) pînă nu sînt verificate minuțios. Gîndirea jucătorului trebuie să oscileze permanent între cercetarea atentă a pericolelor strategice și tactice — pe de o parte — și realizarea planului propriu ținînd cont de acestea — pe de altă parte — așa cum ne sugerează și motoul capitolului de față.

12.2. Împotriva atacului simultan

Cînd adversarul amenință cu un atac simultan, apărarea cea mai activă poate fi *forțarea schimbului piesei cuplatoare*. Dacă acest lucru nu este posibil (cazul cel mai frecvent), atunci — așa cum am mai arătat — apărarea trebuie să împiedice *ajungerea piesei cuplatoare pe cîmpul de cuplare, fie să blocheze executarea acțiunii de cuplare de pe acest cîmp*, ca în exemplul de mai jos.

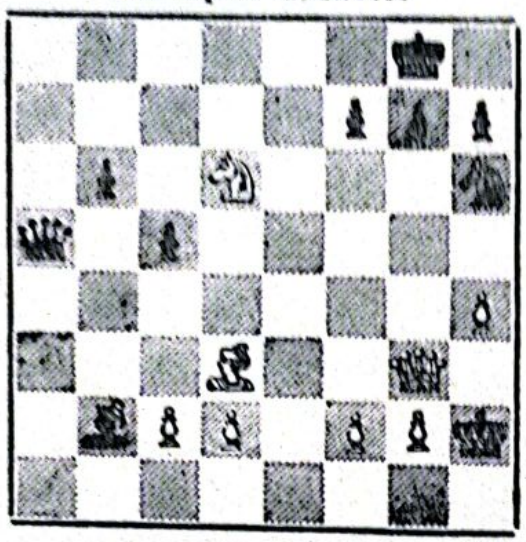
În poziția din diagrama nr. 184 negrul amenință concomitent 1...D:d2 și 1...Ne5 ! ! cu atac simultan asupra celor trei slăbiciuni ale albului de pe diagonala b8-h2, căci nu merge 2. D:e5 ? din cauza cuplării 2...Cg4+ urmată de 3...C:e5 și negrul cîștigă.

Pentru a para cele două amenințări, albul are mai multe posibilități, dintre care menționăm două :

— fie **2.c3**, blocînd cu o singură mutare ambele trasee ale pieselor amenințătoare adverse (dama și nebunul negrului) ;

Scanned with CamScanner

Exemplu didactic



184

— fie **2.Ce4 !**, o mutare activă prin care se amenință mat la b8 și totodată se apără „tot". Într-adevăr, calul alb apără pionul d2 (activizîndu-se pe acest cîmp, adică pe cale directă) iar cîmpurile de cuplare inamică (e5 și g4) le apără indirect, tactic, întinzînd adversarului o cursă : **2...Ne5 ?** (Apără temporar regele negru de mat, blocînd traseul damei albe spre b8. Nebunul a ajuns pe cîmpul de cuplare și s-ar părea că nu poate fi luat (după cum am menționat mai sus), dar... **3. Cf6+ ! !** Calul este invulnerabil și față de nebunul din e5, legat pe diagonala b8—h2, și față de pionul g7 — legat pe coloana „g". Se apără astfel cu tempo cîmpul de cuplare g4, dînd albului posibilitatea de a cîștiga o figură fie în varianta : 3...Rh8 4.D : e5 g : f D : f6+ Rg8 6.D : h6, fie în varianta : 3...Rf8 4.Cd7+ și 5.C : e5 cu cîștig pentru alb în ambele cazuri.

12.3. Împotriva atacului consecutiv

În acest caz apărarea este ceva mai ușoară dacă la fiecare mutare s-au luat măsuri de a preîntîmpina posibilitățile de a se crea la un moment dat, într-o anumită zonă, un dezechilibru între numărul atacurilor și cel al apărărilor.

Cea mai sigură metodă generală de evitare a unor asemenea situații este... *cîștigul de tempo !* Într-adevăr, cu foarte rare excepții, partea care are avantaj în dezvoltare sau care reușește să execute o serie de mutări cu tempo, nu poate fi surprinsă „descoperită" de un atac consecutiv.

Partea care se apără poate realiza cîștig de tempo salvator prin următoarele procedee :

— *integrarea* (necombaterea aparentă, directă a) *planului advers*. Astfel de forme de integrare sînt, de exemplu a) *înlocuirea retragerii* piesei atacate cu o mutare agresivă a ei (schimb forțant, sacrificiu, poziție mai activă etc.), b) *lăsarea piesei în priză* (cu sau fără recîștigarea ei imediată) pentru a iniția sau continua un contraatac mai periculos decît atacul adversarului, c) *exploatarea slă-*

Scanned with CamScanner

biciunilor create chiar de planul advers atacator și de mutările noastre de integrare a lui :

— *schimbul forțant* avantajos părții care se apără (eventual prin cuplare) ;

— *efectuarea unei mutări cu tempo* (cu sau fără sacrificiu) ;

— *forțarea adversarului să mute de cîteva ori cu aceeași piesă* în timp ce noi aducem de fiecare dată noi forțe în joc ;

— *împiedicarea sau încetinirea dezvoltării ori cooperării pieselor adverse ;*

— *evitarea mutărilor de cîștig de tempo pentru adversar ;*

— *evitarea slăbiciunilor cronice și pe cît posibil, și a momentelor de slăbiciune temporară* ale unor fragmente din poziția noastră. Fiecare piesă ori zonă a poziției poate trece prin asemenea momente dacă nu-i urmărim atent, atît „prezentul" cît și „viitorul".

În afara cîștigului de tempo, împotriva atacului consecutiv se mai luptă de asemenea și cu „armele" următoare :

— poziționarea logistică activă a pieselor proprii ;

— scăderea numărului de atacuri adverse ;

— creșterea numărului apărărilor proprii.

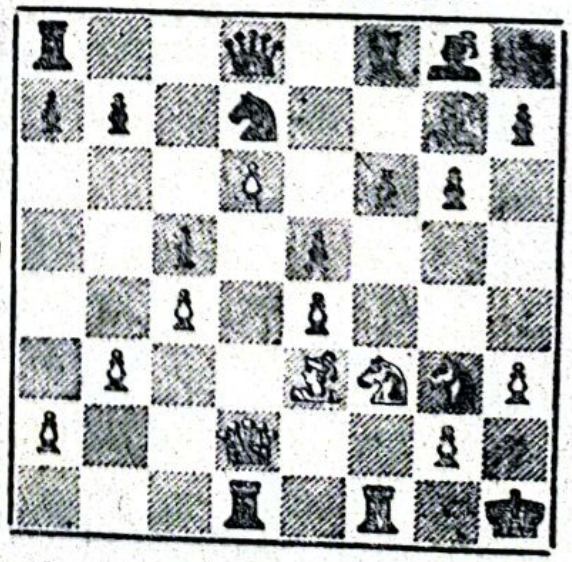
Iată cum sînt folosite de către doi dintre cei mai puternici jucători actuali armele apărării împotriva atacului consecutiv.

În diagrama nr. 185, pentru a cîștiga un tempo și a presa poziția adversă, albul a înaintat pionul damei pînă la d6. Această înaintare însă nu a adus rezultatele scontate iar negrul, jucînd **25...c5 !** tocmai a izolat „îndrăznețul" de la d6 (de confratele de pe coloana „c") intenționînd să-l atace apoi consecutiv cu patru piese (dama, turnurile și nebunul din g7), adversarul neputîndu-l apăra decît cu trei (dama și turnurile). Totodată negrul execută un clasic atac asupra „triadei" (lanțului de trei pioni) adverse de pe flancul damei : nebunul din g8 presează „în lung" triada, iar aceasta va fi slăbită în continuare cu ajutorul pionilor negri de pe coloanele „a" și „b" (26...a6, 27...b5 etc.).

În compensație, albul are la dispoziție ambele coloane semideschise („d" și „f"), poate intra în stăpînirea cîmpului slab advers de la d5 forțînd acolo schimbul nebunului apărător din g8 și în perspectivă poate organiza apoi un atac consecutiv

Karpov — *Timman*

Tilburg 1977



185

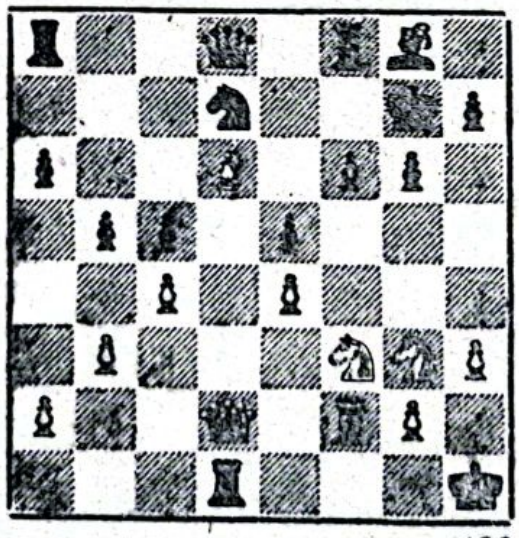
Scanned with CamScanner

masiv pe coloana „f“ și asupra regelui advers. A urmat **26.Nh6** (Forțează schimbul nebunului din g7 eliminînd astfel unul dintre atacanții potențiali ai pionului izolat din d6 și slăbind totodată apărarea cîmpurilor negre din jurul regelui advers). **26..a6 27.Tf2** (Așază turnurile albe într-o poziție de cooperare prin dublare ulterioară, fie pe coloana „d“, fie pe coloana „f“, în funcție de ce va muta adversarul. Totodată eliberează traseul calului din g3 spre d5) **27...b5** (Continuă atacul consecutiv al negrului asupra pionului din c4. Pentru alb nu este avantajos să schimbe pionii pe b5, deoarece s-ar deschide în favoarea negrului coloana „a“) **28.N : g7 R : g7** (vezi d. 186).

Jucînd **29.Cf1 !** albul respinge alternativa unui joc pasiv, de apărare a triadei, și hotărăște să sacrifice pionul „c4“ pentru a cîștiga toate tempourile cheltuite de negru pentru

Karpov — *Timman*

Tilburg 1977

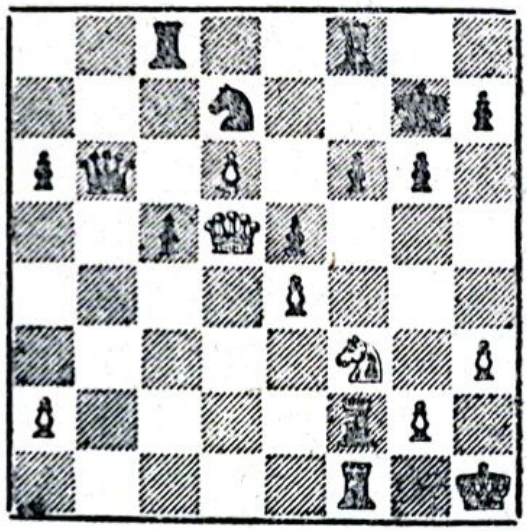


186

a-l lua și a le folosi la activizarea la maximum a figurilor sale) **29...b : c 30.b : c N : c4 31.Ce3** (Cu tempo) **31...Ng8 32. Cd5** (Iarăși cu tempo, albul amenințînd pătrunderea cu calul la c7 ori la e7, după împrejurări) **32...N : d5** (Negrul mută a doua oară cu o piesă care apoi este eliminată) **33.D : d5 Db6 34.Tdf1 Tc8** (vezi d. 187).

Karpov — *Timman*

Tilburg 1977



187

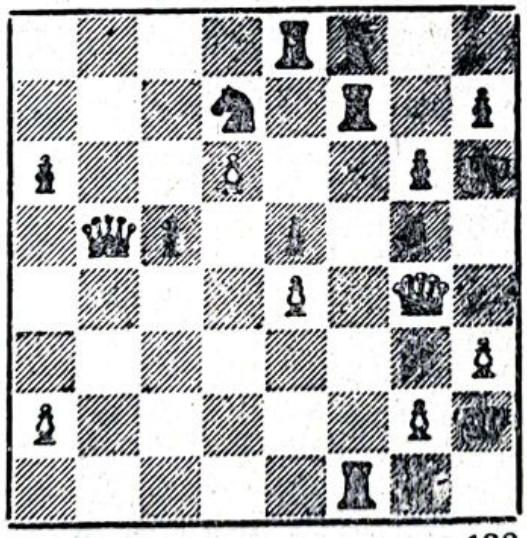
Negrul intenționează să-și valorifice acum pionul în plus de pe coloana „c“, însă albul a realizat o grupare în cooperare a tuturor figurilor sale asupra flancului regelui advers, ceea ce-i permite preluarea inițiativei printr-o splendidă jertfă : **35.Cg5 ! ! f : g 36.De6 !** (Calul din d7 putînd fi luat și mai tîrziu, albul țese în continuare plasa de mat în jurul regelui advers. Se amenință 37.Tf7+ T : f7 38.T : f7+ urmat fie de 38...Rh8 39.T : d7, fie de 38...Rh6 39.Dg4 și 40.h4 cu mat

Scanned with CamScanner

imparabil) **36...Rh6 37.Tf7 Db5!** (Singura apărare : dama neagră se pregătește de schimb pe turnurile adverse al căror atac consecutiv asupra regelui din h6 se înteţește) **38.Rh2** (Înlătură un șah intermediar al negrului) **38...Tce8** (O mutare numai în aparenţă cu tempo, de fapt, pe tempoul cheltuit de negru cu această mutare, albul își va plasa mai bine dama) **39.Dg4 !** (A patra oară consecutiv albul refuză a pierde un tempo pentru a-și recîștiga figura sacrificată, preferînd să-l utilizeze pentru a-și îmbunătăţi cooperările și a creşte numărul și gravitatea amenințărilor. Acum se amenință decisiv 40.h4 cu mat — vezi d. 188).

Karpov — *Timman*

Tilburg 1977



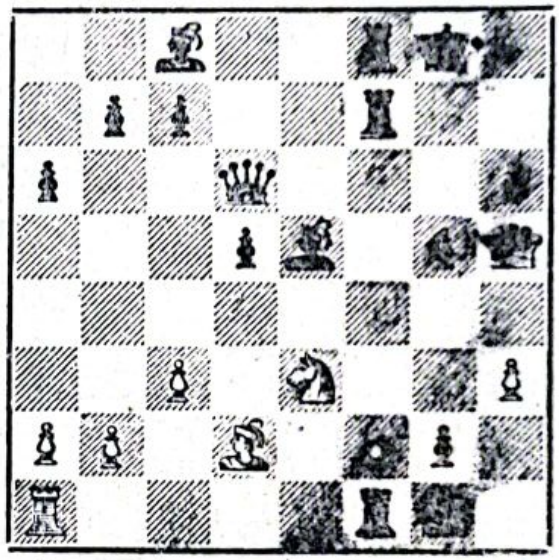
188

Presiunea figurilor albe a atins apogeul, dar negrul se apără în ultima instanţă schimbînd dama pe două turnuri : **39...D : f1 ! 40.T : f1 T : f1 41.D : d7 T1f8** și partida s-a terminat remiză la mutarea nr. 53.

Integrarea atacului advers — așa cum am mai arătat și cu alte ocazii — este cea mai bună modalitate de combatere a atacului consecutiv, deoarece nu necesită trecerea în apărare, ci dimpotrivă, oferă posibilitatea preluării și uneori chiar a fructificării inițiativei.

Holmov — *Rukavina*

Dubna 1973



189

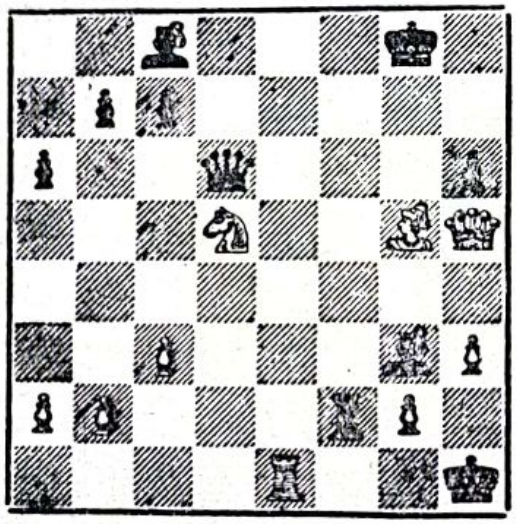
În poziţia din diagrama nr. 189 atacul consecutiv asupra slăbiciunii f2 este în toi. Negrul amenință continuarea lui cu 22 . . . Nh2+ și 23 . . . T : f2. Dintre toate posibilităţile de apărare, albul alege pe cea mai activă : **22.Tae1 !** prin care, așa cum se va vedea, integrează cu mult folos atacul advers. A urmat : **22...Nh2+ 23.Rh1 T : f2 24.T : f2 T : f2 25.C : d5 ! Ng3 26.N : g5 !** (vezi d. 190).

Albul a ripostat violent la atacul consecutiv advers, integrîndu-l. Comparînd această diagramă cu precedenta, rezultă

Scanned with CamScanner

Holmov — *Rukavina*

Dubna 1973



190

completa răsturnare de situație în numai cinci mutări. Dacă în diagrama anterioară negrul avea o poziție bună, pe care și-o putea consolida în continuare prin ... c6, ... Rh7, ... Nf4 etc., în ultima diagramă poziția lui este complet fără speranță, tot atacul său dovedindu-se o pierdere ireparabilă de tempo, pe care albul a valorificat-o aducîndu-și noi figuri în cooperare, executînd la rîndul lui un atac consecutiv, de data aceasta decisiv. Două figuri albe sînt acum în priză dar, datorită cooperării lor perfecte cu celelalte forțe, nici una nu poate fi luată ! Astfel, la 26 ... h : g urmează 27.Te8+ Tf8 (27 ... Rg7 28.Dh8+) 28.D : g5+ Rh8 (28 ... Rf7 29.Te7+) 29.T : f8+ D : f8 30. D : g3 și albul rămîne cu doi pioni în plus. A urmat : **26...De6 27.Dd1 Dd6 28.Ne7 Dc6 29.Te3 Dg6 30.Cf6+ Rf7 31. Dd5+** și negrul a cedat, matul fiind imparabil (31...Ne3 32. D+ e6+ Rg7 33.Dg8 mat).

Scanned with CamScanner

STILURI DE JOC

„O bună conducere a unui sistem constă în a regla interacțiunile între elementele sale și nu acțiunile lor izolate." (61, 5)

R. L. ACKOFF

Într-una dintre declarațiile sale mai recente, fostul campion mondial, Tigran Petrosian, arăta : „Fiecare mare maestru este o personalitate destul de complexă, a cărei apreciere nu întotdeauna corespunde realității. Tal nu este numai „sacrificiu", Fischer nu e doar „o mașină electronică", iar Petrosian nu-i numai „prudență." (62, 10)

Complexitatea mare a jocului de șah, adăugată enormei complexități a creierului uman, ne fac să fim sceptici cu privire la posibilitatea definirii precise a stilului unui mare maestru din zilele noastre.

Ceea ce admitem totuși, pe baza cercetărilor proprii, este că unii mari maeștri preferă să decidă partida mai mult pe căi strategice, alții pe căi tactice, iar alții — cei mai numeroși azi — obișnuiesc să îmbine ambele aceste modalități într-o metodă mixtă, unitară. Primii ar fi adepții *stilului pozițional*, următorii — ai *stilului combinativ,* iar ultimii — ai *stilului complet.*

Apropo de „stilul complet" : Igor Zaițev, maestru internațional sovietic, un profund cunoscător al șahului și al multor mari șahiști, mărturisea prietenului său Alexandr Roșali — ziarist, maestru al sportului și antrenor emerit :

— „Tu înțelegi ? Eu nu înțeleg. Parcă toți am juca pe părți, numai Karpov — cumva pe de-a-ntregul !." (62, 11)

Într-adevăr, jocul lui Anatoli Karpov impresionează printr-o anumită „coeziune" între diversele maniere de exprimare șahistă, printr-o fină „reglare a interacțiunilor" dintre elementele jocului, și nu prin relieiarea izolată a unuia sau altuia dintre aceste elemente. Așa cum imaginea holografică rămîne întreagă în fiecare ciob al suportului pe care a fost înregistrată, tot așa partidele lui Karpov — oricît de diferite ar părea între ele la prima vedere — după un studiu atent, metodic, ne fac să „simțim" în toate aceeași concepție integratoare de joc, am zice „o concepție sistemică".

Scanned with CamScanner

„Observînd jocul lui Karpov de alături sau jucînd tu însuți cu el, nicicum nu poți să te descotorosești de senzația că parcă toate figurile lui sînt legate cu fire nevăzute. Rețeaua aceasta se mișcă încet, acaparînd carouri inamice și totodată în mod miraculos necedînd pe cele proprii. Mișcările ei par ușoare, degajate, el nu face mutări stîngace, nu-i rupe firele“ (62, 11). „Firele“ acestea nevăzute sînt, fără îndoială, expresia înaltei organizări științifice a gîndirii excampionului mondial.

Dar, întrucît diferența între stiluri se vede cel mai bine la analiza de ansamblu a partidelor, iată, în cele ce urmează, cîteva exemple.

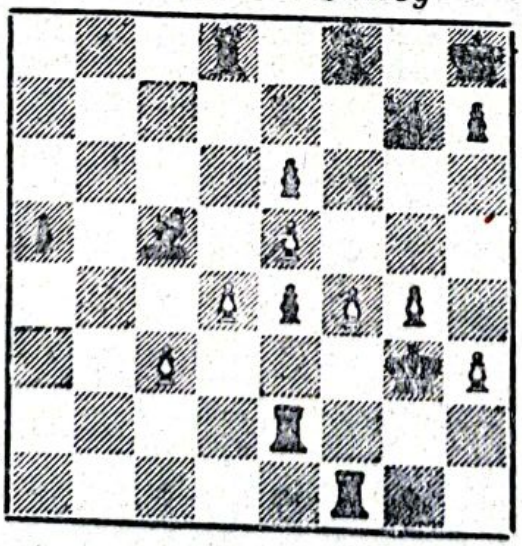
13.1. Stilul poziţional

Adepții acestui stil evită — pe cît posibil — complicațiile tactice, canalizînd partida pe făgașuri strategice, considerate „mai sigure“ deoarece ele se bazează pe principii îndelung elaborate în analize de acasă și mai puțin pe calculul variantelor, calcul în care se poate greși mai ușor.

În poziția din diagrama nr. 191 negrul s-a decis să destrame lanțul de pioni advers cu

Philidor — *Konwey*

Londra 1788



191

prețul nebunului din c5 (d.e. 31.d : c Td3+ 32.Rh4 T : c3 etc.) Albul însă refuză complicațiile tactice ce ar fi urmat după acceptarea sacrificiului și joacă prudent : **31.T : e4.** A urmat : **31...Ne7 32.Ta1 Ta8 33.h4 Tfc8 34.Te3 a4 35.f5 a3 36.f : e a2 37. d5 Nc5 38.Tf3 Rg8 39.d6 Tf8 40.e7** și albul a cîștigat la mutarea nr. 48.

„Philidor — scria M. I. Cigorin — evitînd mutările curajoase și riscante, treptat, puțin cîte puțin stînjenea adversarul și, schimbîndu-și piesele, îl învingea prin străpungeri de pioni“ (30, 27).

Fostul campion mondial, M. Euwe, arăta că „Noi trebuie să-l considerăm pe Philidor fondatorul metodei poziționale, adică un mod de a juca bazat nu pe un calcul precis al unui mare număr de variante, ci pe reguli și principii generale“ (30, 27).

Un alt reprezentant al stilului poziţional a fost W. Steinitz.

Scanned with CamScanner

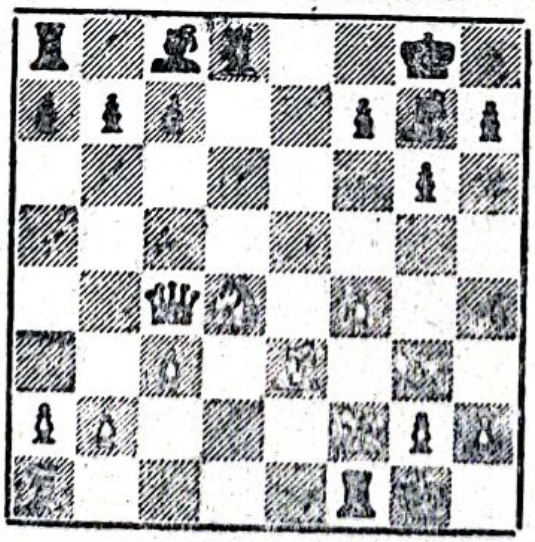
În teoria elaborată de el, în mod just Steinitz a indicat desfășurarea partidei de șah pe o bază poziţională, plan care trebuie să se bizuie pe aprecierea obiectivă a poziției (30, 44). Printre altele, el a atras atenția asupra rolului nefast al slăbiciunilor (cîmpuri și piese) din poziția proprie. Tot el a elaborat principiul „acumulării micilor avantaje“ pînă la deplina „coacere“ a poziției, moment cînd trebuie declanșat atacul.

Printre „micile avantaje“ de acumulat, Steinitz enumera și pe cel al „perechii de nebuni“, avantaj nesesizat pînă la el, ca multe alte elemente ale strategiei de altfel.

Poziția din diagrma nr. 192 este ușor în favoarea negrului, el avînd „micul avantaj“ al perechii de nebuni. După cum avea s-o demonstreze negrul, acest avantaj este însă suficient pentru a forța victoria. Planul

Rosenthal — *Steinitz*

Viena 1873



192

său este de a limita treptat activitatea calului și ulterior a nebunului advers și apoi de a utiliza avantajul de spațiu obținut pentru a cîștiga. A urmat: **16...c5** (Alungă calul alb din centru) **17.Cf3 b6 18.Ce5 De6 19.Df3 Na6 20.Tfe1 f6** (Din nou alungă calul !) **21.Cg4 h5** (Calul este de-a dreptul „fugărit“ !) **22.Cf2 Df7 23.f5 g5 ! 24.Tad1 Nb7 25.Dg3 Td5 26.T : d5 D : d5 27.Td1** (Pionul f5 nu poate fi apărat, de ex. 27.Dh3 g4 28.Dg3 D : f5) **27...D : f5 28.Dc7 Nd5 29.b3 Te8 30.c4 Nf7 31.Nc1 Te2** (Atacul consecutiv pe linia a doua va fi decisiv) **32.Tf1 Dc2** (Amenință 33...T : f2 și 34...D : c1+ cu cîștig) **33.Dg3 D : a2** și cu doi pioni în minus și poziție fără nici o speranță albul a cedat.

13.2. Stilul combinativ

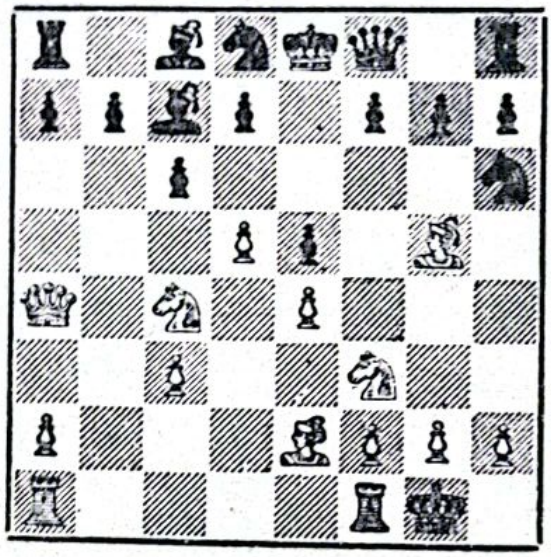
Acest stil se caracterizează prin strădania adepților lui de a complica mult poziția pentru ca —, bazîndu-se pe marea lor putere de calcul al variantelor — să decidă partida de regulă prin lovituri tactice („combinații“) ingenioase, departe calculate. Una dintre armele preferate ale șahiștilor cu stil combinativ este gambitul.

Poziția din diagrama nr. 193 a survenit într-o variantă a Gambitului Evans. Pentru pionul sacrificat, albul are inițiativa,

Scanned with CamScanner

Cigorin — *Steinitz*

1890—1891

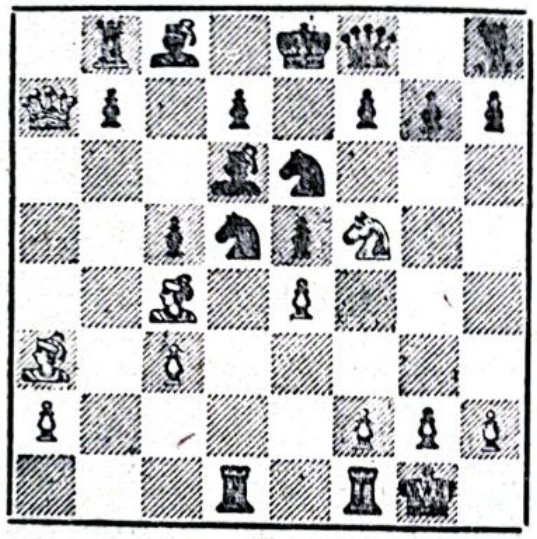


193

avantaj de spațiu și de dezvoltare. Subapreciind resursele tactice ale albului, Steinitz a considerat-o însă ca fiindu-i lui favorabilă. Iată ce a urmat : **14.d6 ! N : d6 15.Cb6 Tb8 16.D : a7 Ce6 17.Nc1 !** (Nebunul este adus în luptă pe neașteptate pe celălalt flanc) **17...Cg8 18.Na3 !** (Forțează 18...c5 prin care se slăbesc cronic cîmpurile b5 și d5 din poziția negrului) **18...c5 19.Tad1 Cf6 20.Nc4 Nc7** (Amenință 20...d6 cu închiderea jocului) **21.Cd5 !** (Cu tempo) **21...Nd6** (Împiedicînd iarăși mutarea eliberatoare ...d6) **22.Ch4 !** Albul putea cîștiga aici calitatea : 22.C : f6+ g : f 23.N : e6 f : e 24.N : c5 și 25.D : b8 „dar sarcina albului — arată Cigorin — constă în a cîștiga calitatea în poziția cea mai favorabilă lui“ Iată deci că „...pe primul loc la Cigorin stă poziția cu inițiativă, și nu avantajele materiale, pe care el le consideră ca urmări ale strategiei și tacticii“ (30, 49) **22...C : d5 23.Cf5 !** (vezi d. 194).

Cigorin — *Steinitz*

1890—1891



194

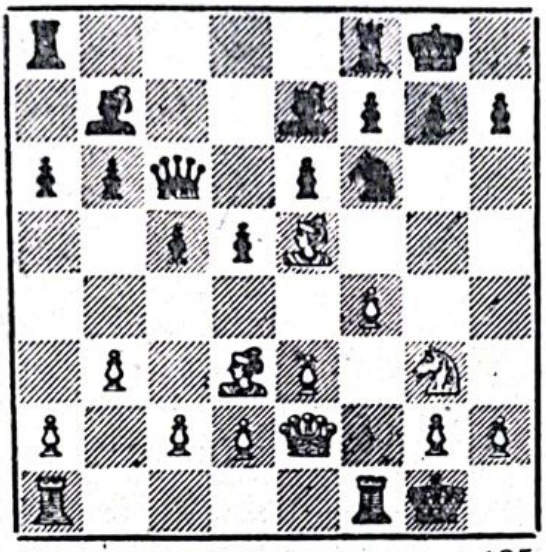
Iată o poziție de genul celor îndrăgite de Cigorin. Albul are o figură și un pion mai puțin, dar figurile sale înconjoară „tabăra“ adversă supunînd-o unei mulțimi de amenințări dintre care, pe alese, se pot crea diferite cooperări, inclusiv cea care va decide deznodămîntul. A mai urmat : **23...g6 24.C:d6+ D : d6 25.N : d5 Dc7 26.N : e6 f : e 27.N : c5.** Albul cîștigă calitatea și totodată amenință imparabil 28.Nd6 și 29.D : b8. Din această cauză negrul este forțat să intre în varianta : **27...Ta8 28.D : a8 D : c5.** Partida a fost cîștigată de alb la mutarea nr. 38.

La prima vedere, poziția din diagrama nr. 195 pare mai curînd favorabilă negrului, care are un centru puternic și nu

Scanned with CamScanner

Lasker — *Bauer*

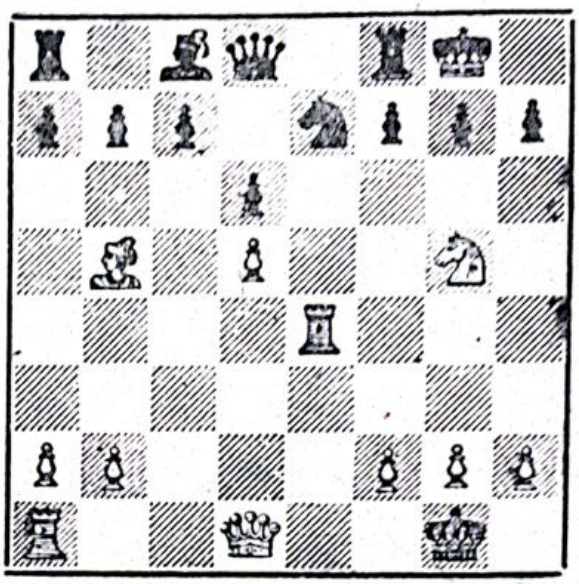
Amsterdam 1889



195

Euwe — *O'Hanlon*

Hastings 1919



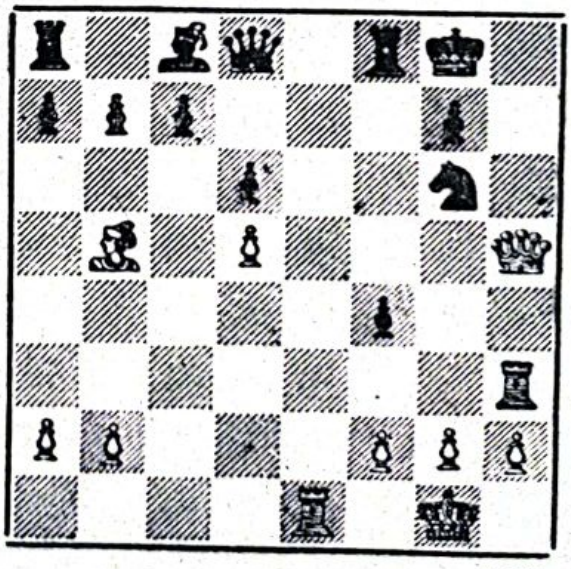
196

are slăbiciuni evidente. În realitate figurile sale nu cooperează în vederea realizării unui plan, pe cînd cele albe au deja pregătit planul tactic prin care se va slăbi catastrofal flancul regelui negru. A urmat : **14.Ch5 ?** (Elimină principalul apărător al regelui din g8) **14...C : h5 ?** (Mai bine era 14...d4, aducînd toate figurile negre în joc) **15.N : h7+ ! !** (Un „trăznet din senin" !) **15...R : h7 16.D : h5+ Rg8 17.N : g7 ! !** (Se elimină și ultimul apărător al regelui negru, după care poziția sa devine fără speranță) **17...R : g7** (Forțat) **18.Dg4+ Rh7 19.Tf3 e5 20.Th3+ Dh6 21.T : h6+ R : h6 22.Dd7** (Cuplează nebunii negri) **22...Nf6 23.D : b7** și albul și-a realizat avantajul material, cîștigînd la mutarea nr. 38. Partida a primit un premiu de frumusețe.

O situație asemănătoare celei din exemplul precedent observăm în poziția din diagrama nr. 196, unde albul — un alt maestru al tacticii — profită și el de apărarea insuficientă a regelui negru. A urmat : **14.C : h7 !** (Atac consecutiv, împreună cu dama și turnul central) **14...R : h7 15.Th4+ Rg8 16.Dh5 f5 17.Te1 Cg6 ! 18.Th3 f4 ?** (Corect era 18...Tf6, vezi d. 197).

Euwe — *O'Hanlon*

Hastings 1919



197

Scanned with CamScanner

S-ar părea că atacul albului a fost respins. Urmează însă o superbă mutare tactică prin care albul mobilizează și turnul din e1 : **19.Te6 ! !** A urmat : **19...Tf6 20.Dh7+ Rf8 21.Dh8+ ! C : h8 22.T : h8+Rf7 23.T : d8** și exploatînd apoi legătura pe linia a opta, albul a obținut victoria la mutarea nr. 29.

13.3. Stilul complet

Apreciem că primul reprezentant de vază al stilului complet poate fi considerat americanul Paul Morphy. El integra cu măiestrie atacurile adverse insuficient pregătite și exploata slăbiciunile numeroase din pozițiile adversarilor săi, ori crea el însuși slăbiciuni prin profunde mutări logistice, strategice sau tactice. Îi plăcea să ocupe repede centrul, să construiască acolo „falange" de pioni și cu ajutorul lor să deschidă avantajos liniile, coloanele și diagonalele pentru figurile sale, pe care le grupa rapid într-o cooperare perfectă. Vedea partida în dinamica ei, metoda lui de joc era de aceea deosebit de activă, viguroasă. La baza planurilor sale strategice se aflau următoarele principii poziționale (30, 38) :

— o dezvoltare cu scopuri clare, rapidă și în cooperare a pieselor ;

— utilizarea cîmpurilor centrale drept avanposturi de bază ;

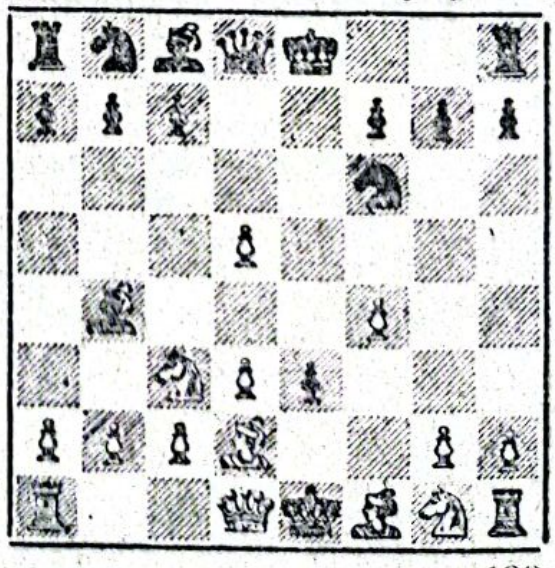
— utilizarea pentru atac a spațiului șahist de pe liniile, coloanele și diagonalele deschise.

Pe baza acestor principii — la fel de valabile și în șahul modern — Morphy căuta să preia cît mai repede inițiativa și cu ajutorul ei să-și mărească superioritatea poziționlă pînă cînd apărea posibilitatea unei combinații decisive.

La poziția din diagrama nr. 198 s-a ajuns după ce cu mutarea 6...e3 ! ! negrul a sacrificat al doilea pion, cu scopuri strategice multiple : deschiderea coloanei „e" pentru atac la regele alb rămas în centru, forțarea albului să mute a doua oară cu aceeași piesă **(7.N : e3)**, pierzînd astfel un tempo important, crearea unei slăbiciuni la e3, cuplabilă cu regele din e1, dezarmonizarea așezării figurilor albe. Acesta este un sacrificiu

Schulten — *Morphy*

New York 1857



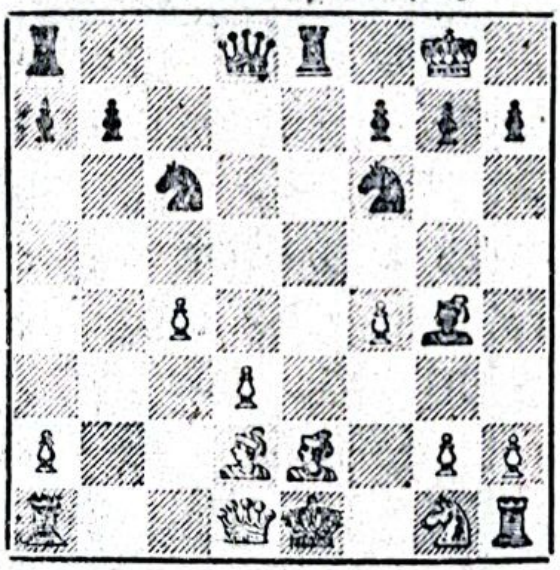
198

Scanned with CamScanner

tipic poziţional, logistic, „cu bătaie lungă". A urmat **7...0-0 8.Nd2 N : c3** (Înlăturînd calul care putea închide coloana „e" şi invitînd albul să facă încă o mutare cu nebunul din d2 sau să-şi slăbească şi flancul damei) **9.b : c Te8+ 10.Ne2 Ng4 11.c4 c6 !** (Oferă un schimb favorabil, cu cîştig de tempo, pe c6) **12.d : c C : c6** (vezi d. 199).

Schulten — *Morphy*

New York 1857



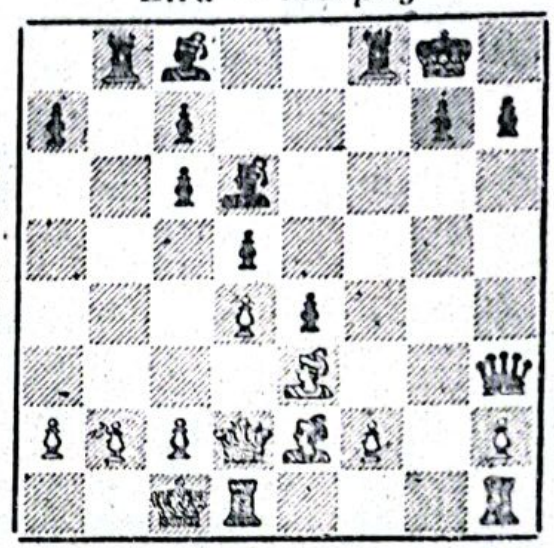
199

Iată o poziţie tipică pentru categoria celor pe care Morphy urmărea să le obţină încă din deschidere ! Albul este complet pasiv, dezvoltarea sa este definitiv compromisă, „armonia" dintre piesele sale — spulberată, cei doi pioni în plus neavînd în aceste condiţii nici-o valoare practică.

Asemenea poziţii ofereau lui Morphy posibilitatea transformării avantajului poziţional în avantaj material decisiv prin nemuritoare combinaţii. Iată una dintre acestea.

Bird — *Morphy*

Londra 1858



200

În poziţia din diagrama nr. 200 albul tocmai efectuase rocada mare şi se pregătea să contraatace pe flancul regelui. Figurile sale grele însă n-au apucat să ocupe poziţii active, pe cînd figurile negrului sînt toate gata să „muşte" din dispozitivul advers sau să coopereze la dezorganizarea sa. A urmat surprinzător : **1...T : f2 ! !** (Deschide pentru dama neagră linia a treia în vederea colaborării ei la atacul asupra regelui advers) **2.N : f2 Da3 ! 3.c3 D : a2 4.b4 Da1+ 5.Rc5 Da4+ 6.Rb2 ?** (Mai bine era 6.Rc1 ! la care negrul n-ar fi obţinut decît şah etern. În timpul jocului însă este greu să se calculeze cu cea mai mare precizie toate variantele, cu multe mutări înainte ; de aceea această scăpare a albului nu diminuează excepţionala valoare „artistică" a combinaţiei lui Morphy) **6...N : b4 ! 7.c : b T : b4+ 8.D : b4 D : b4+**

Scanned with CamScanner

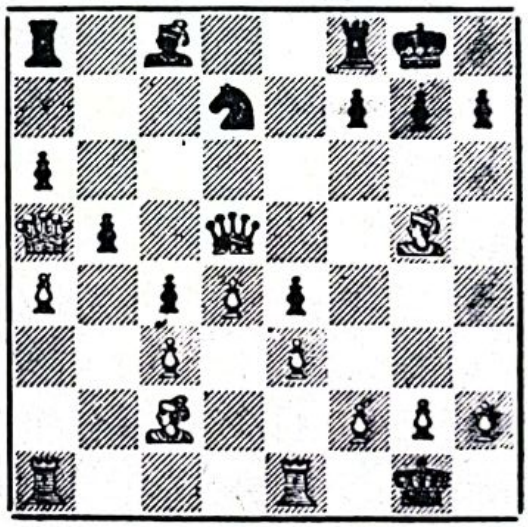
9.Rc2 e3 ! 10.N : e3 Nf5+ 11. Td3 Dc4+ 12.Rd2 Da2+ 13. Rd1 Db1+ și negrul cîștigă.

O altă „stea" șahistă de primă mărime, adeptă a stilului complet, a fost cubanezul Jose-Raul Capablanca, despre care V. Ragozin spunea : „Dacă Steinitz a cercetat și descoperit legi în strategia șahistă, a pus bazele abordării științifice a jocului, iar Cigorin a dezvăluit taina combinației și a fost cel mai mare dintre șahiștii romantici, Capablanca încă de tînăr și-a propus un țel simplu și clar : a găsi drumul cel mai scurt spre victorie. Și el a mers pe acest drum fără a privi nici în stînga, nici în dreapta. Capablanca a găsit repede ceea ce este rațional în creația șahistă și a dus tehnica sa la virtuozitate (...) Lumea șahistă își va aminti întotdeauna de el ca șahist de excepție, tehnician virtuoz, din creația căruia au învățat deja și vor învăța multe generații." (30, 60).

Referindu-se la importanța studiului individual în formarea jucătorului, A. Karpov mărturisea că „...antrenorul meu cel mai bun a fost Capablanca (...) Lucrarea nemuritorului cubanez «Fundamentele strategiei în șah» mi-a fost carte de căpătîi." (36, 4).

Capablanca — *Spielmann*

New York 1927



201

În poziția din diagrama nr. 201 negrul are unele slăbiciuni care însă ar putea fi toate apărate după 18...Nb7. Fiind la mutare, albul hotărăște să utilizeze tempoul avut la dispoziție nu pentru a apăra nebunul din g5, ci pentru a împiedica mutarea 18...Nb7 și a lua cu tempo pionii „a", „b" și „e" ai negrului, păstrînd inițiativa și în continuare datorită amenințărilor legate de posibilitatea nou creată : de înaintare și transformare a pionului „a". A urmat : **18.a : b ! D : g5 19.N : e4** (Cu tempo) **19...Tb8** (La 19...Ta7 urma 20.b6 ! D : a5 21.b : a7 și albul cîștigă) **20.b : a Th5 21.Dc7 Cb6 22.a7 Nh3 23.Tfb1 T : b1+ 24.T : b1 f5 25.Nf3 f4 26.e : f** și negrul a cedat. Asemenea exemple de integrare a planului advers, de utilizare optimă a fiecărui tempo întîlnim în toate partidele fostului campion mondial cubanez, precum și în cele ale celor mai buni șahiști ce i-au urmat.

În cartea sa „Manual al jocului de șah" (1936), Capablanca ajunge la trei concluzii ce stau la baza stilului complet : „Iniția-

Scanned with CamScanner

tiva înseamnă timp și posibilități active și de aceea constituie superioritate /.../ Poziția joacă rolul prim, materialul e pe locul al doilea. Spațiul și timpul sînt factori secundari ai poziției". (30, 61).

Cu alte cuvinte, *poziția* este aceea care impune mijloacele de adoptat pentru atingerea în continuare a obiectivelor propuse, mijloace care pot fi cînd tactice, cînd strategice sau logistice. *Stilul complet* este de fapt o manieră de a juca foarte apropiată de cea impusă de o *metodă științifică*. Iar aceasta asigură un joc tot mai precis, în funcție de poziție, practic independent de „stilul", de personalitatea șahistului. Jucătorul trebuie să-și adapteze „stilul" la cerințele jocului științific, la „calea cea mai scurtă spre victorie" (la metodă) și nu invers (metoda la jucător), căci metoda — dacă este optimă — e unică !

Pe măsură ce se conturează o metodă optimă de joc, adică pe măsură ce caracterul științific al acesteia este mai pregnant, diferențele între stilurile jucătorilor se diminuează. La limită, cînd metoda va fi perfectă, jucătorii de performanță vor avea, obligatoriu, aproape același stil. Atunci, în mod paradoxal, stilul complet va însemna de fapt „absența stilului", aplicarea prea puțin diferențiată de la șahist la șahist a metodei. Căci o metodă precisă pînă la nivel de amănunte nu admite diferențieri în aplicare. Metoda va semăna tot mai mult cu un program de calculator, iar șahiștii o vor aplica tot mai mult asemenea unor ordinatoare docile. Rezultatul luptei nu va mai depinde atunci decît de capacitățile psihice și fizice ale jucătorului în asimilarea și aplicarea metodei, ca în majoritatea sporturilor de altfel. Astăzi de pildă toți săritorii în înălțime folosesc stilul „flop", gimnastele — stilul „Nadia Comăneci" etc.

Într-adevăr, pe măsură ce ne deplasăm cu analiza din trecut spre zilele noastre, observăm și în șah o tot mai mare apropiere între stilurile jucătorilor de înaltă clasă. De exemplu, este greu de găsit diferențe substanțiale între stilul lui Kasparov și cel al lui Karpov sau al lui Fischer. Că unul joacă uneori ceva mai prudent decît altul, asta deja nu mai înseamnă chiar o diferență de stil.

Date fiind aceste considerațiuni, nu vom mai insista asupra caracteristicilor stilului complet. În principiu, concluzionînd, el va trebui să însemne tot mai mult o aplicare cît mai precisă a unei metode științifice de optimizare a jocului.

Scanned with CamScanner

PARTIDE COMENTATE

„Nici un alt sport nu este în măsură să permită realizarea unor asemenea creații, în care arta se îmbină cu știința, creații care fac ca unele partide de șah să dăinuie peste veacuri." (63, 5)

PIUS BRÎNZEU

14.1. Partide cîștigate prin atac

Una dintre metodele eficace de a juca „la atac" este cea pe care o vom numi *„metoda sacrificiului pentru tempo și inițiativă"*. În esență ea constă în sacrificiul timpuriu al unuia sau mai multor pioni și (sau) al unei figuri ori calități pentru a obține în compensație mai multe piese active decît adversarul și numeroase cooperări dintre care la un moment dat (MSP — vezi fig. 18) unele se pot uni într-o suită de lovituri tactice ce dezorganizează decisiv apărarea adversă.

Cu alte cuvinte, pînă să ajungă a avea un plan strategic sau tactic ce asigură victoria, jucătorul ce aplică această metodă își propune să atingă un obiectiv intermediar logistic : *crearea unei grupări de forțe (în cooperare superioară celei inamice de apărare) într-o zonă-cheie a tablei*, de regulă în centru și (sau) în jurul regelui advers.

Partida începe deci cu o fază cu pronunțat caracter logistic, trece apoi la operațiuni strategice și se decide cu lovituri tactice. Planul logistic de început este sacrificiul unor piese proprii cu scopul de a cîștiga tempo stînjenind totodată și întîrziind dezvoltarea rapidă și armonioasă a pieselor adverse. Se sacrifică, de exemplu, un pion, de regulă central, deschizîndu-se linii, coloane și diagonale pentru piesele proprii. Adversarul poate cădea în greșeala de a încerca păstrarea pionului în plus, apărîndu-l succesiv, scăpînd însă din vedere că *pe cît sînt de multe apărările unui pion, pe atît de multe sînt traseele pieselor proprii „închise" de acel pion !* Și astfel, pe nesimțite, în loc să ocupe poziții active, piesele celui ce se încăpățînează să păstreze avantajul material se desfășoară defensiv, se încurcă unele pe altele, ceea ce ușurează sarcina celuilalt jucător, aflat în atac. Apare o flagrantă diferență și cantitativă, și calitativă între operatorii și cooperările pieselor celor două părți,

Scanned with CamScanner

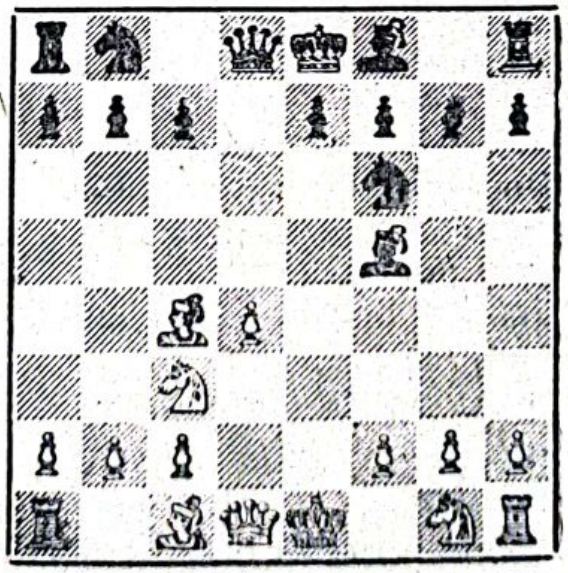
un dezechilibru poziţional care atinge apogeul în „momentul superiorităţii potenţiale" (MSP), al „culminaţiei" după alţi autori. În acest moment partea care atacă posedă prima un plan bun, de obicei axat pe ideea atacului asupra regelui advers.

Această metodă se bazează pe o corectă *viziune de ansamblu* (sistemică) a partidei, pe o profundă cunoaştere a *dinamicii* jocului. De aceea partidele ce le generează impresionează printr-un frapant *caracter unitar*, monolitic. *Ele par expresia unui singur plan*, conceput înainte de prima mutare şi executat apoi cu precizie, pas cu pas, pînă la ultima !

În poziţia din diagrama nr. 202 s-a ajuns după o variantă din Apărarea scandinavă : **1.e4 d5 2.e : d D : d5 3.Cc3 Dd8 4.d4 Cf6 5.Nc4 Nf5 ?** În loc să continuie dezvoltarea cu 5...e6, 6...Ne7, 7...0-0 etc., cu ultima sa mutare negrul îşi creează simultan două slăbiciuni : pionul din b7 şi nebunul din f5, cuplabile imediat de către alb, ceea ce permite acestuia să mai cîştige un tempo (pe lîngă cel cîştigat la mutarea a treia) : **6.Df3 !** (Cuplare !) **6...Dc8** (Mutare inactivă, negrul rămîne în joc tot cu

Fischer — *Addison*

Palma de Mallorca 1970



202

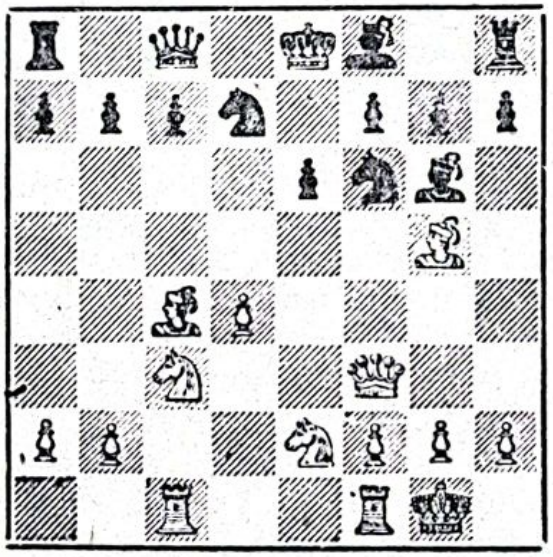
două piese, pe cînd albul are deja patru şi urmează la mutare) **7.Ng5 !** (Lasă neapărat pionul din c2, considerînd că apărarea sa nu este de acelaşi folos ca desfăşurarea în continuare a „concentrării trupelor" în centru şi pe flancul regelui) **7...N : c2 ? !** Negrul „înghite momeala". În şah zicala „ce-i în mînă nu-i minciună" nu este valabilă întotdeauna. Aşa-zisul „avantaj material" dobîndit în cazul de faţă este doar o iluzie. Negrul va rămîne mult în urmă cu dezvoltarea şi în consecinţă cu periculozitatea pieselor sale, ceea ce este o pierdere indirectă de material mult mai mare decît pionul în plus. Ca şi în lumea reală, unde nimic nu se pierde, totul se transformă, aşa şi în şah, dacă sînt perfect cunoscute legile jocului, un pion bine sacrificat nu este nici el pierdut, ci se transformă în „energie" (activitate) suplimentară pentru celelalte piese de aceeaşi culoare rămase pe tablă, energie care oricînd se poate reconverti în material pentru partea ce o posedă. A urmat : **8.Tc1**

Scanned with CamScanner

(Iată că luarea pionului din c2 a permis albului încă o mutare cu tempo, deschiderea și controlarea coloanei „c“) **8...Ng6** (Negrul mută a treia oară cu acest nebun, ceea ce în deschidere echivalează cu o pierdere de două tempouri) **9.Cge2 Cbd7 10.0-0 e6** (vezi d. 203).

Fischer — *Addison*

Palma de Mallorca 1970

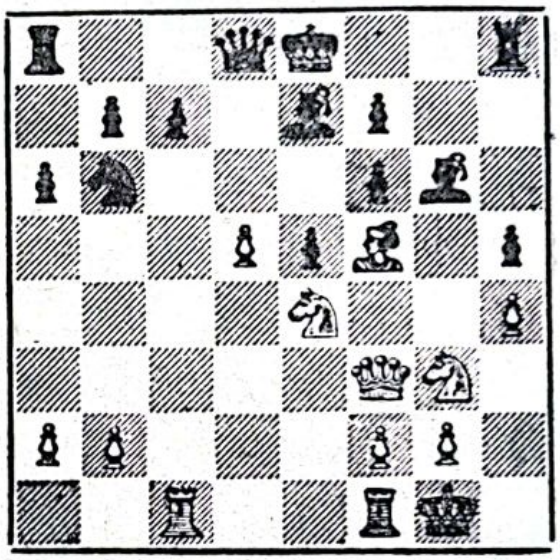


203

Albul și-a terminat cu brio, „în armonie“ dezvoltarea, are 8 piese în joc (7 figuri și 1 pion central), pe cînd negrul pînă la rocadă mai are două tempouri iar ca piese „mobilizate“ nu are decît 4 (3 figuri și 1 pion semicentral). Despre calitatea operatorilor și a cooperărilor în cele două tabere, nu vom face aici nici un comentariu, diagrama „vorbește“ de la sine. Albul trece deja la realizarea obiectivului general de creare de slăbiciuni în poziția adversă: **11.N : f6 g : f 12.d5 e5 13.Nb5 Ne7 14.Cg3 a6 15.Nd3 !** (Se pregătește exploatarea slăbiciunilor create la f6 și f5) **15...Dd8 16.h4 h5 17.Nf5 Cb6 18.Cce4 ! !** (vezi d. 204).

Fischer — *Addison*

Palma de Mallorca 1970



204

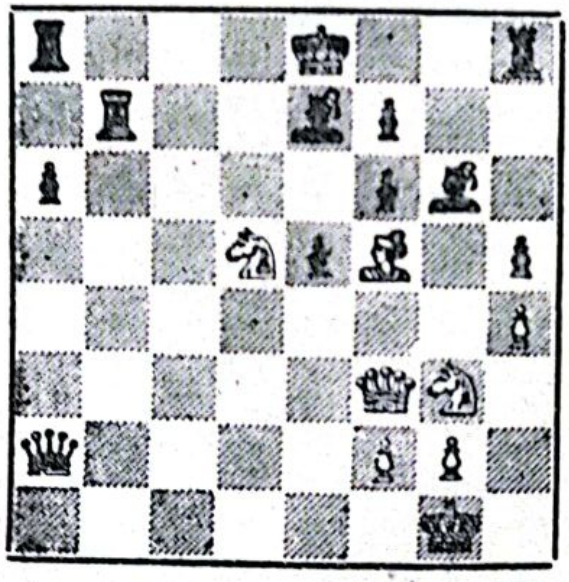
La prima vedere ultima mutare a albului este plină de mister, nu se văd continuări tactice imediate care să o justifice. De fapt, este vorba de o abilă cursă strategică, prin care albul lasă (din nou !) neapărat un pion, ca după luarea acestuia adversarul să poată fi mai bine atacat pe liniile, coloanele și diagonalele deschise ! Aceeași manevră ca la mutarea a șaptea ! Deschizînd jocul în centru, atacul albului se va desfășura apoi liber, ca o avalanșă, negrul va ceda înainte chiar de a fi apucat să-și mute turnurile ! A urmat : **18...C : d5 19.Tfd1** (Acum și ultima piesă „grea“ a albului rămasă fără sarcini precise de atac intră în joc cu misiunea de a înlătura singura figură mai

Scanned with CamScanner

activă a adversarului : calul) **19...e6 20.Cc3 Db6 21.T : d5 !** (După două sacrificii de pioni, un sacrificiu de calitate, după care poziția negrului se va prăbuși) **21...c : d 22.C : d5** (Planul strategic început la mutarea a optsprezecea a fost realizat : calul alb a ocupat cu tempo cîmpul central d5 de unde va susține pătrunderea decisivă a turnului pe linia a șaptea) **22...D : b2 23.Tb1 D : a2 24.T:b7** și negrul a cedat (vezi d. 205).

Fischer — *Addison*

Palma de Mallorca 1970



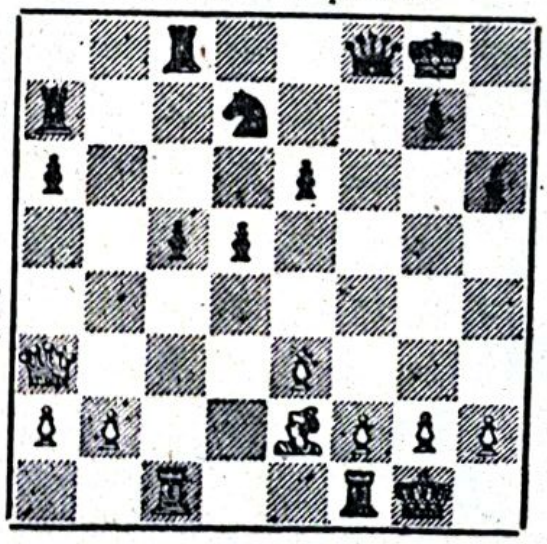
205

Poziția finală este deosebit de instructivă. Figurile negre sînt aproape complet inactive, nu cooperează deloc, ocupă poziții periferice, vulnerabile, pe cînd cele albe — grupate într-o cooperare perfectă pe flancul regelui advers — creează asupra acestuia o mulțime de amenințări ce nu mai pot fi parate.

La poziția din diagrama nr. 206 s-a ajuns după următoarele mutări din Gambitul damei (Varianta Tartakover) : **1.c4 e6 2.Cf3 d5 3.d4 Cf6 4.Cc3 Ne7 5.Ng5 0-0 6.e3 h6 7.Nh4 b6 8.c : d C : d5 9.N : e7 D : e7 10.C : d5 e : d 11.Tc1 Ne6 12. Da4 c5 13.Da3 Tc8 14.Nb5 a6 15.d : c b : c 16.0-0 Ta7 17. Ne2 Cd7 18.Cd4 ! Df8 19.C : e6 f : e.** Probabil că ambii jucători au dorit-o, negrul pentru că în această variantă nu cunoscuse niciodată înfrîngerea și după ...c4 și ...Cc5 spera să-și activizeze figurile, albul pentru că nu are slăbiciuni și centrul de pioni al adversarului este vulnerabil, nefiind suficient susținut de figuri. Modul în care Fischer își realizează intențiile agresive este, după cum vom vedea, magistral. Planul său constă în a slăbi, a fixa și apoi a exploata slăbiciunile create în centru pentru a-și realiza cu tempo, pe nesimțite, dis-

Fischer — *Spasski*

Reykjavik 1972



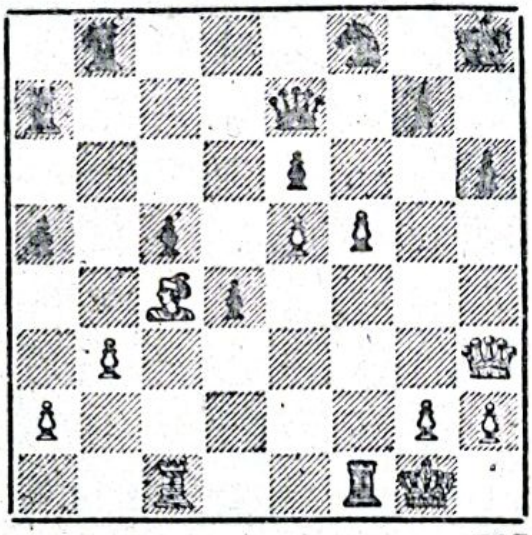
206

Scanned with CamScanner

cret, mult preferata „grupare superioară" a forțelor pentru atacul decisiv asupra regelui advers. A urmat : **20.e4 ! !** (Sacrificiul de pion nu poate fi acceptat căci structura de pioni negri ce ar rezulta ar fi deosebit de slabă) **20..d4** (O continuare aparent activă, dar după cum vom vedea, pînă la sfîrșitul partidei, pionii negri din c5 și d4 nu vor mai apuca să se miște, slăbiciunile cîmpurilor albe din jurul lor fiind exploatate de alb atît pentru a-i bloca permanent, cît și pentru a-și infiltra acțiunea pieselor sale spre flancul regelui advers) **21.f4 !** (Împiedică înlănțuirea pionilor negri „e" și „d" și totodată fixează pionul slab din e6 amenințînd imediat 22. Nc4 cu legarea și cîștigarea lui) **21...De7** (Intenționînd 22...e5 !) **22.e5 !** (Pionul din e6 trebuie să fie neapărat fixat pe locul lui) **22...Tb8 23.Nc4** (Începe atacul consecutiv asupra pionului e6) **23...Rh8 24.Dh3 !** (Ca și în exemplul precedent, albul lasă neapărat un pion pe flancul damei în schimbul presiunii și grupării pe celălalt flanc !) **24... Cf8** (La 24...T : b2 25.N : e6 Cf8 26.Nc4 pionii negri rămîn blocați, în timp ce înaintarea celor albi din centru nu poate fi oprită) **25.b3** (Negrul fiind aproape complet „sufocat", albul își permite acum să cheltuiască un tempo și pentru întărirea poziției pe flancul damei) **25...a5 26.f5 !** (vezi d. 207).

Fischer — *Spasski*

Reykjavik 1972



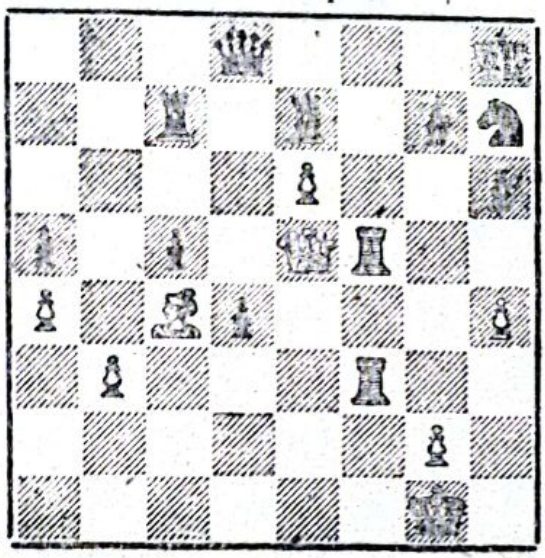
207

Oferă un schimb favorabil pentru pătrunderea unui turn alb la f5. Totodată se urmărește deschiderea coloanei „f" și deblocarea pionului „e" pentru ca în cooperare cu celelalte figuri albe să declanșeze atacul final asupra regelui advers !) **26... e : f** (Obligat) **27.T : f5 Ch7** (Se amenința 28.Tf7, parabil acum cu 28...Cg5) **28.Tcf1 Dd8 29.Dg3** (Face loc pentru 30.h4 ! prin care va lua calului negru importantul cîmp g5, de unde putea apăra cîmpul slab de la f7) **29...Te7 30.h4 ! Tbb7 31.e6 !** (Amenință 32.T : c5 și pregătește Tf7) **31...Tbc7 32.De5** (Centralizează dama și face loc pentru g2-g4-g5) **32...De8** (Mutare de așteptare) **33.a4 !** (Aduce pe negru în zugzwang) **33...Dd8 34.T1f2** (Cîștigă timp de gîndire pentru elaborarea planului final) **34...De8 35.T2f3 Dd8** (vezi d. 208).

Scanned with CamScanner

Fischer — *Spasski*

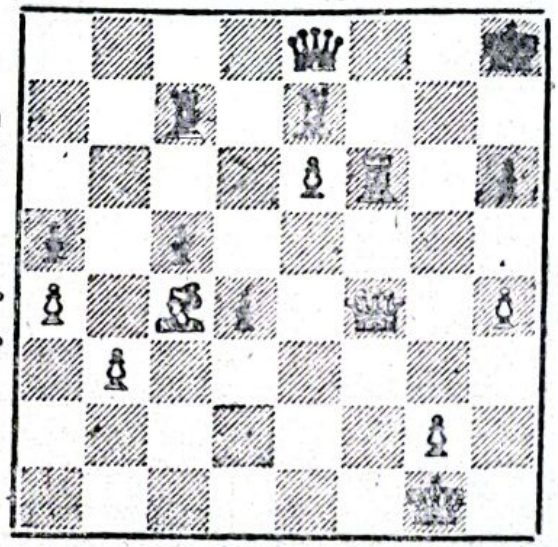
Reykjavik 1972



208

Fischer — *Spasski*

Reykjavik 1972



209

Regruparea albului pentru atacul final este terminată, cooperarea pieselor sale a atins apogeul. Acum albul poate cîștiga jucînd fie 36.Tf7, fie ca în partidă : **36.Nd3,** cu intenția de a forma cu nebunul și dama o „baterie" pentru mat pe g7. A urmat : **36...De8 37.De4 !** (Amenință mat în trei mutări) **37... Cf6 38.T : f6 g : g 39.T : f6 Rg8 40.Nc4** (Amenință decisiv 41. Tf7 !) **40...Rh8 41.Df4** și negrul a cedat (vezi d. 209).

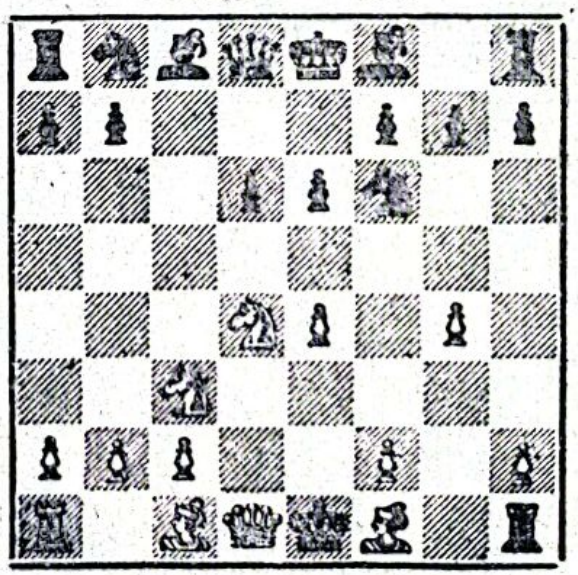
De remarcat în această poziție finală că albul ar mai fi putut cîștiga și cu 41.Tf7. Deci gruparea superioară de forțe pentru atac poate oferi uneori chiar mai multe căi de cîștig, ceea ce demonstrează deosebita eficacitate a metodei la care ne-am referit mai pe larg la începutul capitolului.

Iată acum o partidă în care albul își manifestă intențiile agresive foarte de timpuriu (mutarea a șasea !), ceea ce duce la un joc tăios, complicat.

În poziția din diagrama nr. 210 s-a ajuns în Apărarea siciliană (Atacul Keres), după mutările : **1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 c : d 4.C : d4 Cf4 5.Cc3 d6 6.g4 !** Această timpurie înaintare pe flancul regelui are un dublu

Karpov — *Sax*

Linares 1983



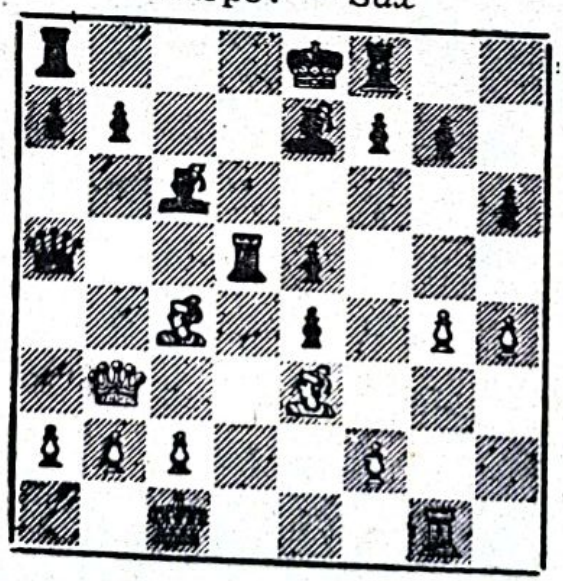
210

Scanned with CamScanner

scop : unul — de a utiliza tempourile cîștigate după alungarea calului de la f6 și altul, psihologic și logistic — de a pune negrului probleme grele de rezolvat privind rocada : pe flancul regelui aceasta devine periculoasă din pricina atacului iminent de pioni advers, iar pe flancul damei de asemenea nu pare a fi recomandată din cauza lipsei pionului apărător „c". A urmat : **6...h6 7.Tg1 Ne7 8.Ne3 Cc6 9.De2 Nd7 10.h4 C : d4 11. N : d4 e5 12.Ne3 Nc6 13.Dd3 Da5 14.0-0-0 C : e4 !** (Negrul sacrifică un cal pe doi pioni cu scopul de a obține atac pe flancul damei !) **15.C : e4 d5 ! 16. Db3 !** (16.Cc3 ? d4 ! iar la 16. Cd2 sau 16.Cg3 urma 16...D : a2, în ambele cazuri cu joc bun pentru negru) **16...d : e 17.Nc4** (Inițiativa a fost din nou preluată de alb) **17...Tf8 18.Td5 ! !** (vezi d. 211).

Karpov — *Sax*

Lînares 1983



211

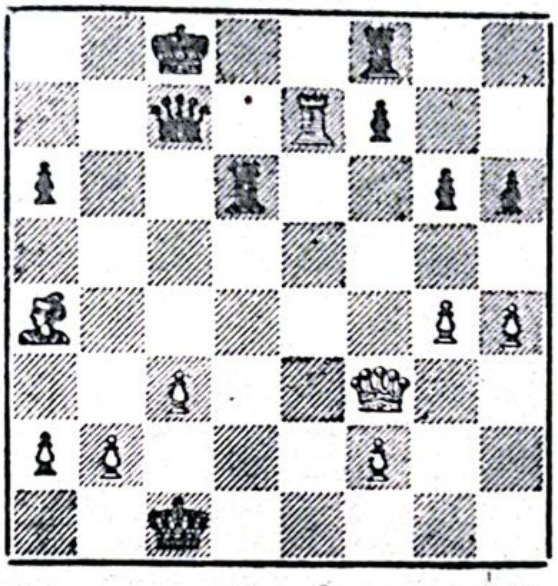
Un spectaculos sacrificiu de calitate, prin care albul obține avantajul perechii de nebuni și o îndelungată inițiativă. A urmat : **18...N : d5 19.N : d5 Td8 20.Nc4 ! !** (În loc să piardă timp luînd un pion la b7 ori la e4, albul preferă să joace cu tempo, păstrînd inițiativa și nelăsîndu-i negrului posibilitatea să se activizeze. Se amenință foarte neplăcut 21.Nb5+ cu efect catastrofal pentru negru) **20..Nb4 21.c3 b5 22.Ne2 Nd6 23.Dd5 !** (Dama este centralizată cu tempo, creînd simultan slăbiciuni negrului la b5, c5, e4, e5 etc.) **23...Re7 24.Nc5 !** (Oferă un schimb favorabil pe cîmpul c5 pentru a permite albului mutarea intermediară 25.D : e5+ cu recîștigarea pionului pierdut la e4) **24...N : c5 25.D : e5+ Rd7 26.D:c5 Dc7 27.Df5+** (Cuplează slăbiciunile din d7 și e4) **27... Re7 28.D : e4+ Rd7 29.Df5+ Re7 30.Te1 Td6** (Forțat, pentru a împiedica matul ce se pregătea) **31.Nc4+ ! Rd8 32.N : b5 a6 33.Na4 g6 34.Df3 !** (Pregătește Da8 urmat de mat) **34... Rc8** (Forțat) **35.Te7 ! !** (vezi d. 212).

Acordul final într-o simfonie șahistă ! Cele trei figuri albe au închis plasa în jurul regelui advers și amenință să-l captureze în cîteva mutări. A mai urmat : **35...Td1+** (35...D : e7 36.Da8+ Rc7 37.Da7+ Rd8 38.Db8 mat) **36.R : d1 D : e7 37. Da8+ Rc7 38.Da7+ Rd6 39.**

Scanned with CamScanner

Karpov — *Sax*

Linares 1983



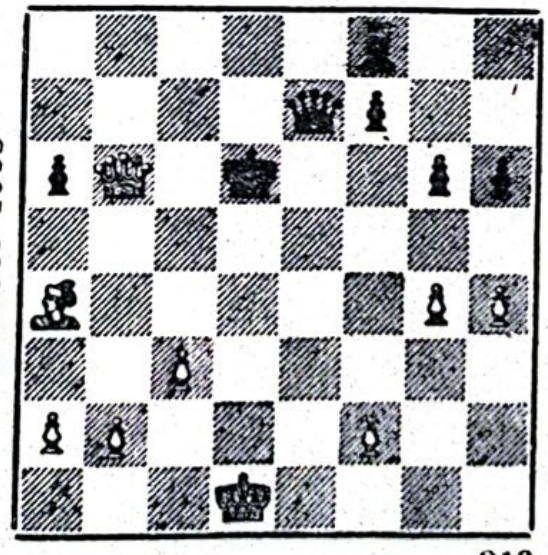
212

Db6+ (vezi d. 213) și în fața matului inevitabil negrul a cedat.

În finalul acestei partide, datorită cooperărilor sale deosebit de periculoase cu celelalte două figuri amice în atacul asupra regelui advers descoperit, nebunul alb s-a dovedit a fi mai tare decît un turn negru !

Karpov — *Sax*

Linares 1983



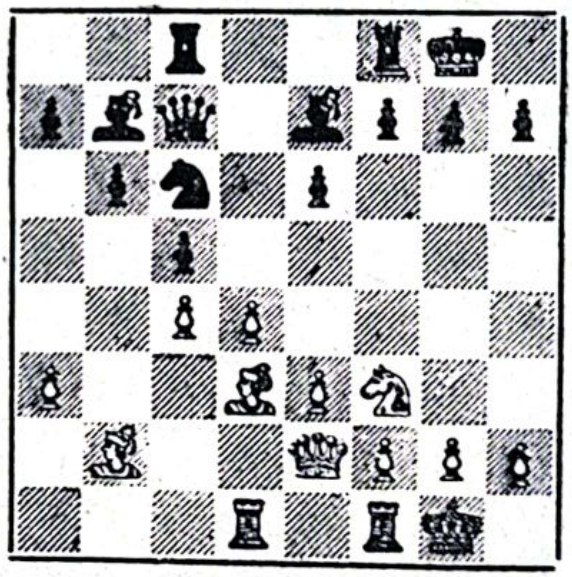
213

Sacrificiul + cîștigul de tempo + inițiativa + gruparea superioară în atac la regele advers toate integrate într-un sistem, ni se par a constitui metoda de bază și în jocul noii stele de primă mărime a șahului sovietic — campionul mondial Garri Kasparov.

La poziția din diagrama nr. 214 s-a ajuns după următoarea variantă din Indiana damei (Atacul Kasparov) : **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Nb7 5.a3 d5 6.c : d C : d5 7.e3 C : c3 8.b : c Ne7 9.Nb5+ c6 10.Nd3**

Kasparov — *Portisch*

Nikšić 1983



214

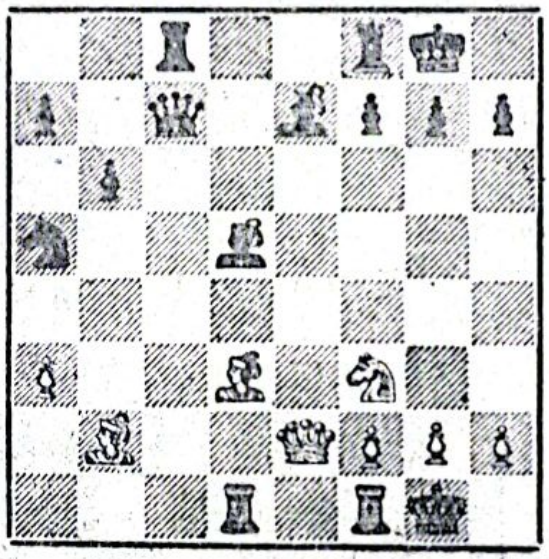
c5 11.0-0 Cc6 12.Nb2 Tc8 13.De2 0-0 14.Tad1 Dc7 15.c4 ! ! Cu ultima sa mutare, albul nu numai că nu combate planul negrului de a deschide și lua sub control coloana „c", ci dimpotrivă, îi dă chiar o mînă de „ajutor" : creează cu bună știință pe c4 un pion slab ușor atacabil și capturabil. Pentru a lua acest pion însă, negrul va

Scanned with CamScanner

trebui să mai cheltuiască patru tempouri, după care însă poziția sa nu este mai bună ca la începutul „operațiunii“ : **15... c : d 16.e : d Ca5 17.d5 ! ! e : d 18.c : d N : d5** (vezi d.215).

Kasparov — *Portisch*

Niksic 1983

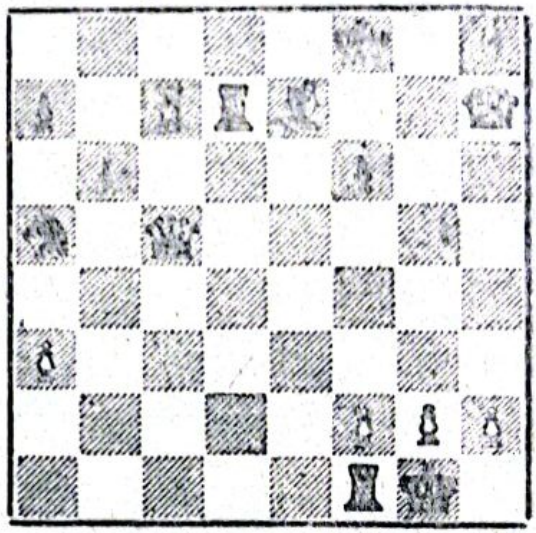


215

Negrul are calul la două tempouri distanță de flancul regelui său (locul unde se va da în curînd bătălia hotărîtoare), coloana „c“ nu-i folosește la nimic, la d5, g7 și h7 și-a creat slăbiciuni pe care albul le poate exploata imediat deoarece piesele lui se dovedesc a fi deja grupate toate pentru aceasta ! A urmat următoarea fantastică suită de lovituri consecutive ce vor aduce în mod forțat victoria albului : **19.N : h7 + ! R:h7 20.T : d5 Rg8 21.N : g7 ! ! R : g7 22.Ce5 !** (Această mutare n-ar fi fost posibilă dacă negrul nu-și îndepărta calul de pe cîmpul c6) **22...Tfd8 23.Dg4 + Rf8 24.Df5 f6** (24...Nc5 ? 25.Cd7 ! și cîștigă) **25.Cd7 + T : d7 26.T : d7 Dc5 27.Dh7 Tc7 !** (vezi d. 216).

Kasparov — *Portisch*

Nikšić 1983



216

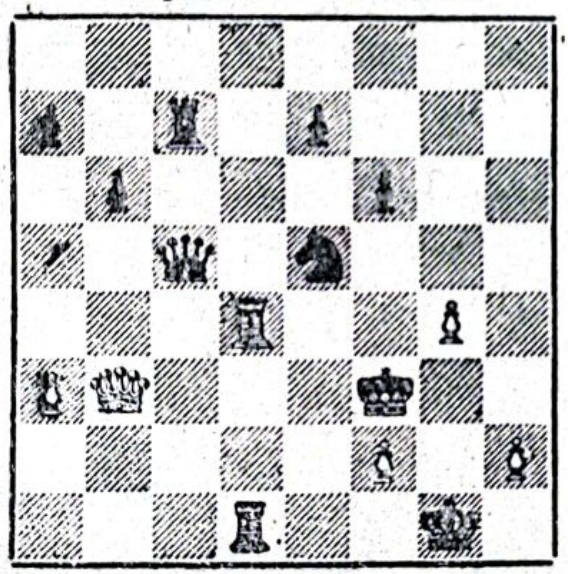
La prima vedere negrul pare a fi reușit să-și revină de sub „ploaia de lovituri“ primită, reușind să apere „tot“. „Pacea“ este însă numai temporară, și anume doar pînă cînd albul va crea o nouă grupare rapidă de forțe superioare în atac celor ce vor apăra regele negru. A urmat : **28.Dh8 + !** (În continuare regele negru va fi atacat „din spate“, adică de acolo de unde se poate apăra mai greu !) **28...Rf7 29.Td3 ! !** (Deși așezate unul lîngă altul pe linia a șaptea, turnurile celor două părți beligerante nu erau nici pe departe de aceeași valoare, schimbul lor ar fi fost desigur în favoarea negrului. Căci în timp ce turnul negru din c7 nu va mai găsi nici o posibilitate de a sări în ajuto-

Scanned with CamScanner

rul regelui său, turnul alb va coopera cu „geamănul“ din f1 formînd pe coloana „d“ o baterie și împreună cu dama vor „aresta“ căpetenia inamicului și o vor aduce în lagărul albelor unde aceasta va capitula ! A urmat : **29...Cc4** (Prea tîrziu !) **30.Tfd1 Ce5 31.Dh7+** (Regele negru este invitat pe „ultimul drum“) **31...Re6** (31...Rf8 ? 32. Td8 cu mat) **32.Dg8+ Rf5 33. g4+ Rf4 34.Td4+ Rf3 35.Db3+** și negrul a cedat (vezi d. 217).

Kasparov — *Portisch*

Nikšić 1983



217

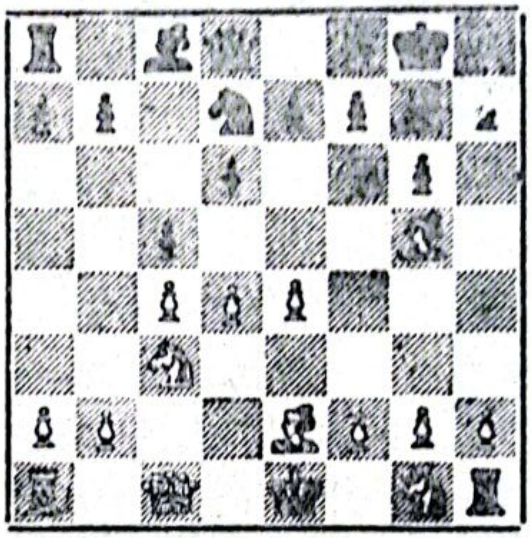
Această poziție finală este deosebit de instructivă dacă ne gîndim că negrul este unul dintre cei mai puternici jucători ai lumii, component al fostei echipe campioane mondiale și că el nu a făcut decît „greșeala“ de a accepta un sacrificiu de pion în deschidere !

Partida ce urmează am selectat-o pentru un fapt semnificativ petrecut la mutarea a șaptea.

Poziția din diagrama nr. 218 a rezultat în apărarea Indiana veche după : **1.c4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 Cf6 4.e4 d6 5.Ne2 0-0 6.Ng5 Cbd7 7.Dc1 c5 !** La ul-

Alburt — *Kasparov*

Lucerna 1982



218

tima mutare negrul a gîndit neobișnuit de mult. Albul a reușit să-l surprindă pe Kasparov cu o mutare încă nejucată în turneele importante : 7.Dc1, care față de obișnuita 7.Dd2 are avantajul că nu mai permite varianta : 7...e5 8.d5 Cc5 9.b4 C : e4 întrucît acum albul poate juca 10.C : e4, dama sa nemaifiind atacată după răspunsul 10...C : e4. Trecuseră trei sferturi de oră și Kasparov continua să analizeze aproape nemișcat, cu maximum de concentrare. Plasarea damei albe la c1 trăda, după părerea noastră, cîteva aspecte tehnice și psihologice ale planului albului, și anume :

— acest plan nu părea a avea veleități prea ofensive, deoarece la c1 dama albă îm-

Scanned with CamScanner

piedică deplasarea turnurilor, interacțiunea lor pe linia întîi, una din condițiile de bază ale unei poziții elastice, de atac ;

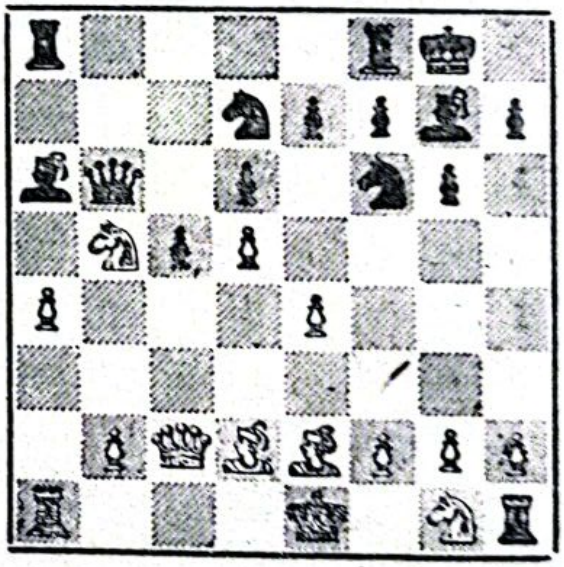
— albul a renunțat definitiv la ideea rocadei mari, căci a o face după această mutare ar fi însemnat încă o pierdere prealabilă de tempo pentru a reamplasa dama ;

— era posibil ca albul să fi renunțat și la rocada mică, adăpostindu-și regele în spatele centrului blocat și intenționînd un atac cu pionii „g" și „h" pe flancul regelui, susținuți din spate de figurile aflate deja acolo. Această idee ofensivă însă este destul de lentă și deci riscantă, integrabilă. Ea dă negrului posibilitatea ca între timp să deschidă poziția în centru și astfel regele alb să se trezească brusc în mijlocul bătăliei !

Aceste caracteristici ale poziției ni se par suficiente pentru a-l fi determinat pe negru să considere că se află într-un moment prielnic pentru a încerca preluarea inițiativei prin metoda sa preferată : sacrificiul de pion. Într-adevăr, la ultima sa mutare, Kasparov avusese probabil în vedere următoarele alternative pentru alb : ori schimbă pionii la c5 (caz în care centrul și coloana „c" se deschid în favoarea negrului, dama albă nemaifiind în siguranță la c1), ori joacă **8.d5** (ca în partidă), dar atunci urmează aplicarea planului îndelung gîndit, plan ce urmărește ca prin sacrificiul unui pion la b5 să „dea de lucru" adversarului pe flancul damei, să-și neglijeze astfel dezvoltarea, timp în care negrul să realizeze cu tempo o primă grupare superioară de forțe, destinată a distruge centrul alb și a prelua definitiv inițiativa. Într-adevăr, a urmat : **8...b5 ! !** (Slăbește centrul alb) **9.c : b a6** (Varianta seamănă cu gambitul Volga-Benkö) **10.a4 Da5 11.Nd2 a : b 12.C : b5 Db6 13. Dc2** (Apără la e4) **13...Na6 !** (vezi d. 219).

Alburt — *Kasparov*

Lucerna 1982



219

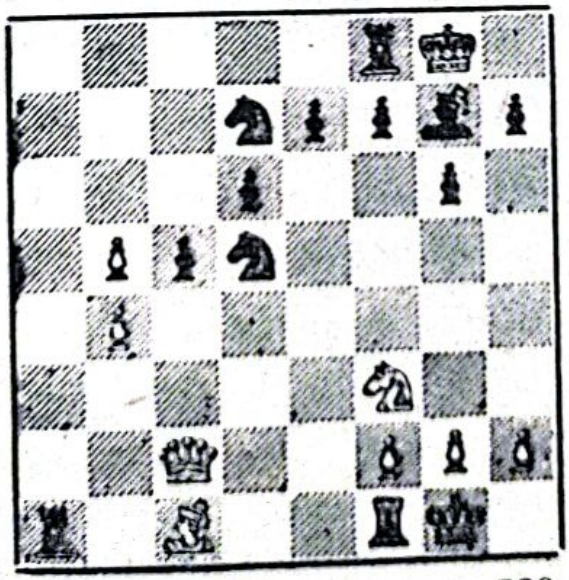
Planul negrului a reușit ! În ultimele șase mutări albul n-a mai întreprins nimic pentru regele său, flancul acestuia rămînînd complet neschimbat, tempourile au fost cheltuite pentru a menține pionul în plus și poziția pe flancul damei. La negru însă situația este cu totul alta : pentru pionul sacrificat el și-a activizat trei figuri pe flan-

Scanned with CamScanner

cul damei, toate gata acum să coopereze cu cele de pe flancul regelui pentru a lovi în slăbiciunile apărute la alb (a1, a4, b5, e4). Albul nu vede „norul negru" de cooperări ce amenință dispozitivul său și, crezînd că totul e în regulă pe flancul damei, se gîndește că a venit timpul să-și pregătească rocada mică și joacă mutarea cea mai „firească", mai de rutină în această poziție : **14.Cf3,** care însă permite lui Kasparov „să se dezlănțuie" : **14...N : b5 15.N : b5 D : b5 ! !** (Profitînd de inactivitatea flancului regelui advers, negrul sacrifică dama pentru un turn, un nebun și doi pioni centrali, după care albul intră într-o defensivă îndelungată, lipsită de speranțe, inițiativa fiind tot timpul în mîinile negrului, pînă la victorie. A urmat : **16.a : b T : a1+ 17.Nc1 C : e4 18.0-0 Cf6 19.b4 C : d5** (vezi d. 220).

Alburt - *Kasparov*

Lucerna 1982

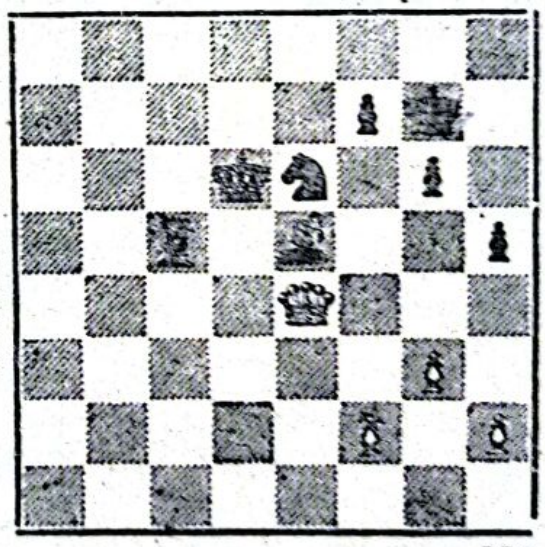


220

Iată poziția avută în vedere cînd negrul a sacrificat dama ! Din centrul „puternic" al albului n-a mai rămas nimic, cei doi pioni ai săi „încălecați" pe coloana „b" sînt slabi și blocați tactic, celelalte piese albe ocupă poziții pasive, lipsite de cooperări active. În aceste condiții, pentru Kasparov cîștigul nu a fost decît o chestiune de tehnică, fapt ce ne-a determinat să nu mai dăm aci și restul partidei, terminată cu victoria negrului la mutarea nr. 57. Prezentăm însă poziția finală (vezi d. 221) în care albul, la mutare, a cedat.

Alburt — *Kasparov*

Lucerna 1982



221

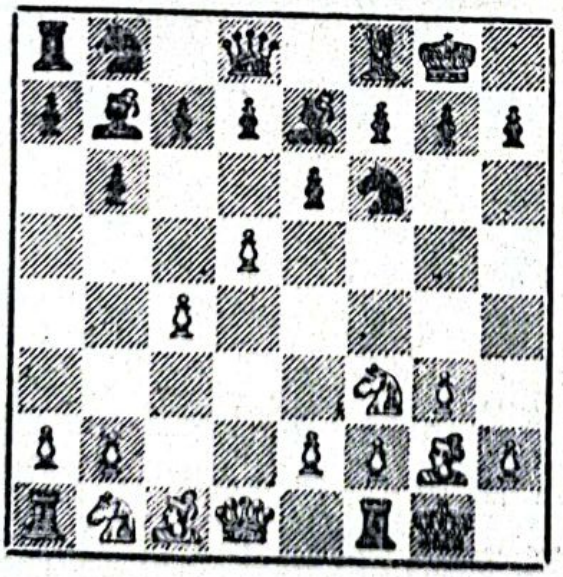
„Sfîrșitul" acesta „trist" al regelui alb, izolat de piesele sale, înconjurat de inamici seamănă frapant cu cel din partida anterioară (vezi d. 217). „Execuțiile" lui Kasparov impresionează prin „ceva" aparte! Într-un interviu dat la Nikšić în 1983, Korcinoi îl descrie pe Kasparov ca fiind „...un jucă-

Scanned with CamScanner

tor inteligent, cu o fantastică, incredibilă imaginație... ce calculează variante extrem de imprevizibile" și luptă „...ca un boxer cu o lovitură năprasnică" (64, 29). Iată încă o „mostră" de asemenea lovitură, pregătită după aceeași metodă „de gambit", ca mai sus.

În poziția din diagrama nr. 222 s-a ajuns după următoarele mutări din Indiana damei : **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Nb7 5.Ng2 Ne7 6.0-0 0-0 7.d5 !** De regulă aici se joacă 7.Cc3 care nu reușește însă să înlăture șansele negrului de a egala. Mutarea jucată de Kasparov are avantajul că, pentru pionul sacrificat, stînjenește mult dezvoltarea și cooperarea figurilor negre și permite totodată o rapidă grupare în atac a pieselor albe pe flancul regelui advers. A urmat : **7...e : d** (Luarea pionului d5 nu compensează cheltuirea unui tempo fără a aduce

Kasparov — *Marianovici*



La Valetta 1980

222

o nouă figură în joc, dezactivizarea nebunului din b7, posibilitățile oferite albului de a efectua în continuare mutări cu tempo etc.) **8.Ch4 !** (Sub „pretextul" atacului „prin descoperire" cu nebunul asupra pionului din d5, albul urmărește de fapt apropierea „mascată" a calului de regele advers și deblocarea damei pe cîmpul h5 unde va da acestuia, mai tîrziu, lovitura decisivă) **8...c6** (Mutare inactivă) **9.c : d C : d5 10.Cf5** (Calul alb se mai apropie cu o linie de ținta atacului său, și tot cu tempo, deoarece acum negrul riscă să rămînă cu doi pioni încălecați pe coloana „d" dacă lasă calul la d5) **10...Cc7** (Acest cal se îndepărtează prea mult de regele său, ceea ce convine albului, al cărui plan este să obțină mai întîi o grupare de mai multe piese atacatoare proprii decît apărătoare adverse în acea zonă) **11.Cc3 d5 12.e4 !** (Oferă un schimb de pioni pe e4 pentru a-și apropia pe acolo și calul din c3 de regele advers !) **12...Nf6 13.e : d** (Creează o slăbiciune izolată la d5) **13...c : d 14.Nf4** (Plasează nebunul pe cel mai activ cîmp de pe care nu împiedică mobilizarea și cooperarea celorlalte figuri) **14...Cba6** (Slăbiciunea creată de alb la d5 nu a permis nici 14...Cc6, nici 14...Cd7. La a6 însă calul negru nu stă mult mai bine ca la b8, ceea ce înseamnă că negrul a pierdut și acum un tempo !) **15.Te1** (Preia coloana deschisă sub control cu

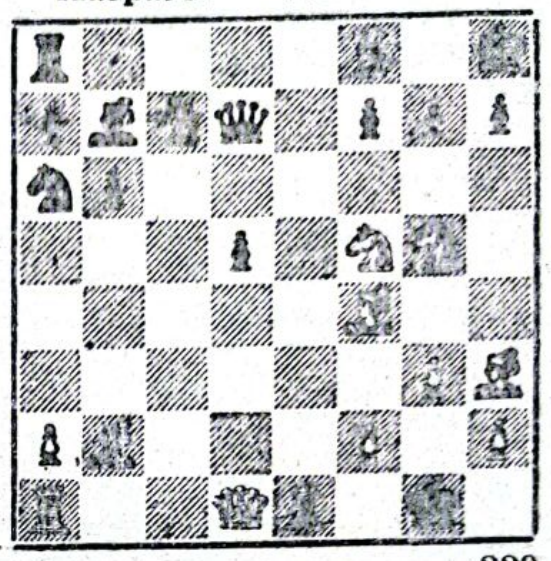
Scanned with CamScanner

scopul de a oferi pe ea cîmpuri apărate pentru celelalte piese cu care turnul va coopera în atacul consecutiv asupra regelui advers) **15...Dd7 16.Nh3 !** (Apără cu tempo calul din f5, deoarece acum negrul trebuie să piardă un tempo pentru a evita amenințarea 17.Ch6+ și 18.N : d7) **16...Rh8 17.Ce4 !** (Calul profită de legarea pionului d5 de dama neapărată din d7 pentru a trece pe flancul unde se va decide partida, lăsînd fără apărare pionul din b2, ca „momeală") **17...N : b2** (Negrul culege „trofee" fără valoare pe flancul damei, risipind rezerva de tempo și neglijînd apărarea regelui propriu. Această mutare nu este cu tempo — cum probabil a apreciat negrul — deoarece albul este gata să sacrifice și calitatea la a1 pentru a mai cîștiga un tempo în gruparea pieselor sale pentru lovitura finală ! După cum am văzut și în exemplele precedente, adepții „grupării superioare în atac" sacrifică des pioni, calități și uneori chiar figuri pe flancul damei pentru a îndepărta piesele adversе apărătoare de regele lor și a cîștiga totodată tempourile necesare realizării acestei grupări) **18. Cg5 ! !** (Pe lîngă cei doi pioni sacrificați, albul oferă acum și un sacrificiu de calitate, care însă nu mai poate fi acceptat — (vezi d. 223).

Gruparea superioară în atac (MSP — vezi fig. 18) a fost rea-

Kasparov — *Marianovici*

La Valetta 1980

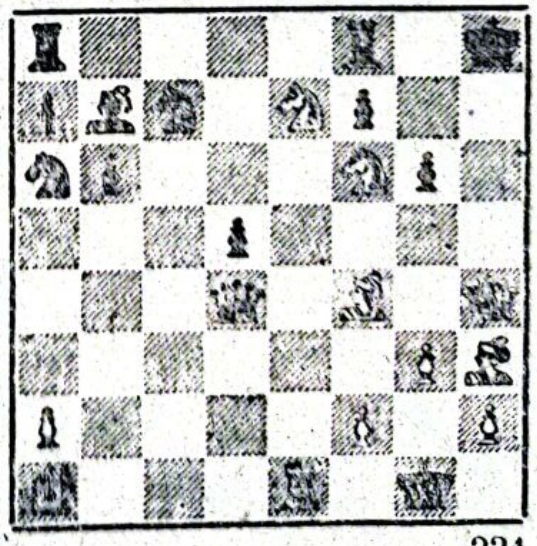


223

lizată ! Urmează „execuția" : **18...Dc6** (Desigur, nu 18...N : a1, căci albul cîștigă : 19.Dh5 h6 20.C : h6 g6 21.Ch : f7++ urmat de mat) **19.Ce7 ! Df6 20.C : h7 ! Dd4 21.Dh5** (Lovitura decisivă) **21...g6 22.Dh4 N : a1** (Ce altceva ?) **23.Cf6+** și avînd în vedere varianta forțată 23...Rg7 24.Cf5+ g : f 25.Dh6 mat, negrul a cedat (vezi d. 224).

Kasparov — *Marianovici*

La Valetta 1980



224

Scanned with CamScanner

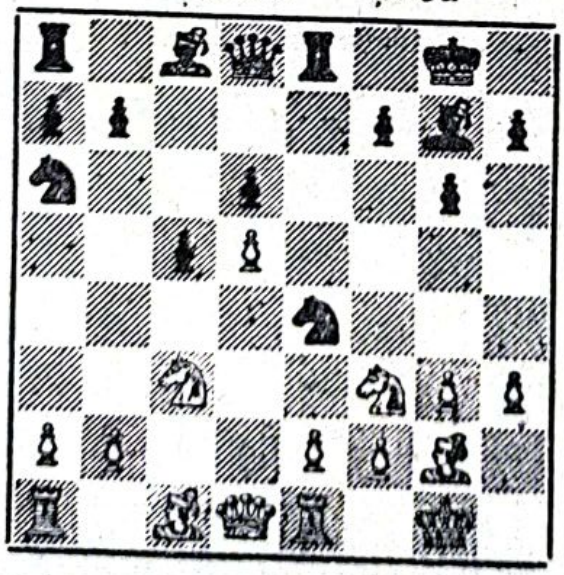
Și această poziție are o frumusețe aparte, am putea spune, stranie. Pentru cine nu a analizat partida este greu de realizat cum de a ajuns negrul — cu un turn și un pion în plus — să aibă majoritatea pieselor pe flancul damei în timp ce regele său este împresurat de aproape toate figurile albe ! Încă o dată se demonstrează în mod strălucit că nu avantajul material este prioritar ca obiectiv, ci *superioritatea poziționlă*, într-un cuvînt : *poziția !*

În context, iată acum o partidă în care negrul — cu două calități în minus pentru un pion — de la mutarea nr. 32 domină clar următoarele 20 de mutări și cîștigă !

La poziția din diagrama nr. 225 s-a ajuns în Apărarea Benoni după : **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 c5 4.d5 e : d 5.c : d d6 6.Cc3 g6 7.Ng2 Ng7 8.Cf3 0-0 9.0-0 Ca6 10.h3 Te8 11.Te1**

Birnboim — *Șubă*

La Valetta 1980



225

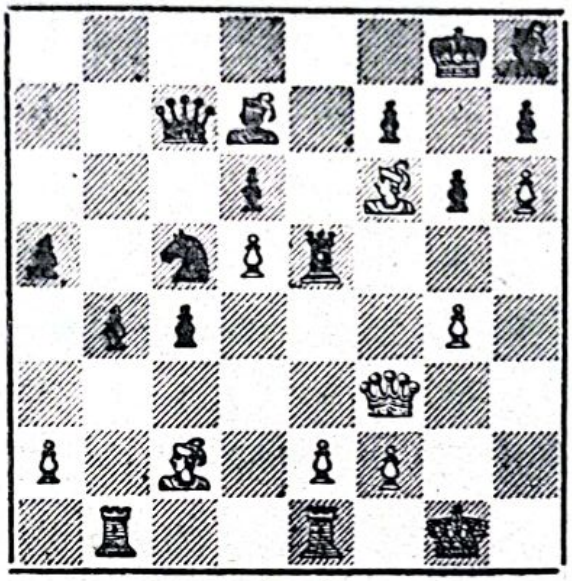
Ce4 ! ? Cu ultimele două mutări negrul se abate de la căile „teoretice“ (de regulă se joacă 10... Cc7 ori 10...Nd7) pentru a pune în aplicare un plan strategic subtil de preluare a inițiativei : sacrifică un turn pentru un cal și un pion advers, creind albului doi pioni slabi („a“ și „d“) a căror apărare va consuma multe resurse. De aceea, nemaiavînd timp pentru a pregăti manevre ofensive și nici pioni bine susținuți în acest scop, albul nu-și va putea folosi turnurile cu eficiență, neputînd deschide la timp pentru ele coloane prin care să se infiltreze în dispozitivul advers. Negrul, în schimb, va avea o bună cooperare între figuri și pioni, cooperare cè o va folosi pentru atac pe flancul damei — zona slabă a dispozitivului advers. A urmat : **12.C : e4 T : e4 13. Ng5 Dc7 14.Cd2 Te8 15.Ce4 T : e4 16.N : e4 N : b2 17.Tb1 Ng7 18.h4 Nd7 19.Dc1 c4 !** (Face loc la c5 calului). **20.h5 Te8 21.Nc2 b5 22.Nh6 Ne5 23.Nf4 Ng7** (Negrul evită schimbul nebunului din g7, acesta fiind mult mai puternic decît cel alb de aceleași cîmpuri, care este lipsit de cooperări) **24.Da3 Cc5 25.Df3 a5** (Atacul majorității negre de pioni pe flancul damei obligă albul să intre definitiv în defensivă) **26.h6 Nh8 27.g4 b4 28.Ng5 Te5 !** (Negrul atrage adversarul într-o cursă ce urmărește un nou schimb de turn pe nebun și pion, schimb

Scanned with CamScanner

în urma căruia albul va intra în poziție grea, datorită inactivității turnurilor sale) **29.Nf6** (vezi d. 226).

Birnboim — Șubă

La Valetta 1980

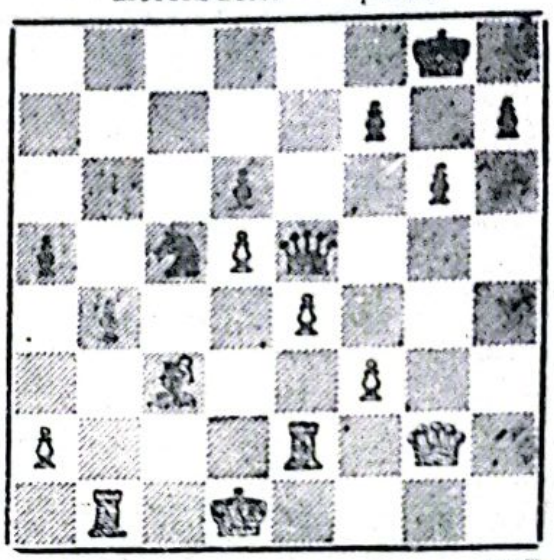


226

A urmat : **29...N : g4 ! ! 30. Df4 Nf5 31.N : e5 N : e5 32.D : c4 N : c2 33.D : c2 Dd7 !** (Dama neagră se pregătește să exploateze slăbiciunile create albului pe flancul regelui: pionul din h6 și regele rămas „descoperit") **34.e3 Dg4+ 35.Rf1 Dh3+ 36.Re2 Dh5+ !** (Înainte de a lua pionul din h6, negrul mai dă 2 șahuri intermediare cu scopul de a obliga albul la răspunsurile ce urmează, prin care-și mai creează o slăbiciune : pe cîmpul f3) **37.f3 Dh2+ 38.Rd1 D : h6** (Pentru cele două calități sacrificate negrul are acum doi pioni în plus și poziție net superioară) **39.Dg2 Nc3 40.Te2 Dh5 41.e4 De5** (vezi d. 227).

Birnboim — Șubă

La Valetta 1980



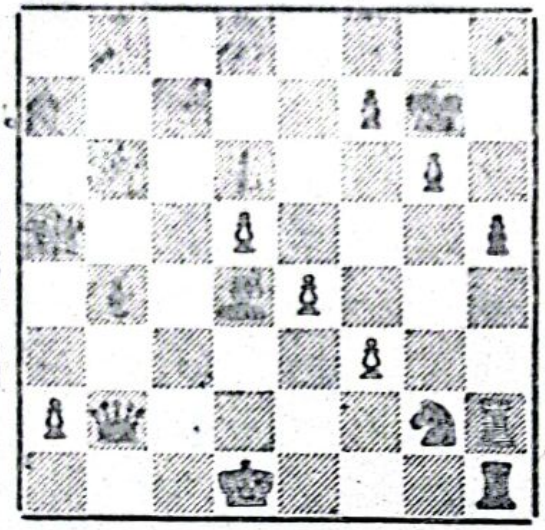
227

Această poziție extrem de interesantă este cea de la întreruperea partidei. Turnurile albului sînt aproape complet paralizate de cele două figuri ușoare ale negrului ! La reluarea partidei negrului nu i-au mai trebuit decît 11 mutări pentru a cîștiga. Iată continuarea : **42.Dg1 Cd3 !** (Calul se deplasează spre f4, de unde va presa și mai puternic poziția albului) **43.Rc2 Cf4** (Cu această mutare negrul realizează gruparea necesară a figurilor sale pentru atacul final asupra regelui advers) **44.Th2 Nd4 45.Dg4 h5 !** (45...C : d5 ? ? 46.Dc8+ Rg7 47. T : h7+ ! R : h7 48.Th1+ urmat de mat) **46.Dc8+ Rg7 47.Tbh1 Nc5 48.Rb1 Dc3 !** (Se pregătește formarea unei „baterii" cu nebunul) **49.Da6 Nd4** („Bateria" damă-nebun apropie sfîrșitul partidei) **50.)D : a5 Da1+ 51.Rc2 Db2+ 52.Rd1 Cg2 ! !** (vezi d. 228).

Scanned with CamScanner

Birnboim — *Șubă*

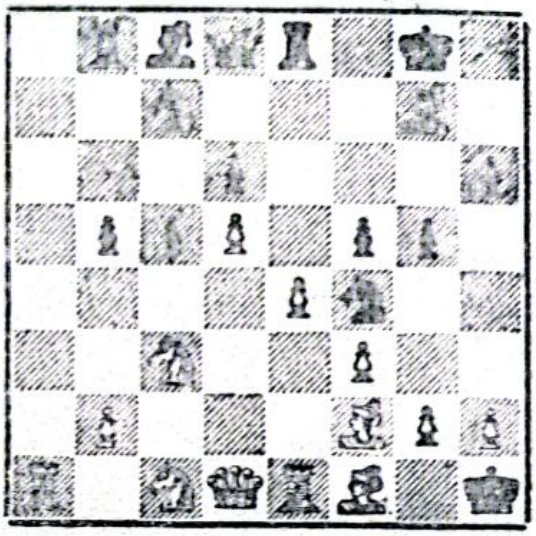
La Valetta 1980



228

Taimanov — *Gheorghiu*

Leningrad 1977



229

În această poziție albul este nevoit să cedeze deoarece ar fi urmat 53.T:g2 D:g2 54.Te1 Nc3 55.Te2 Df1+ și negrul cîștigă. Poziția finală din diagrama 228 impresionează prin forța deosebită a celor două figuri ușoare negre, care datorită cooperărilor perfecte s-au dovedit în tot finalul partidei a fi mai tari decît turnurile adverse !

Tot în urma unei grupări (de cooperare) superioare în atac, negrul obține o spectaculoasă victorie în partida ce urmează.

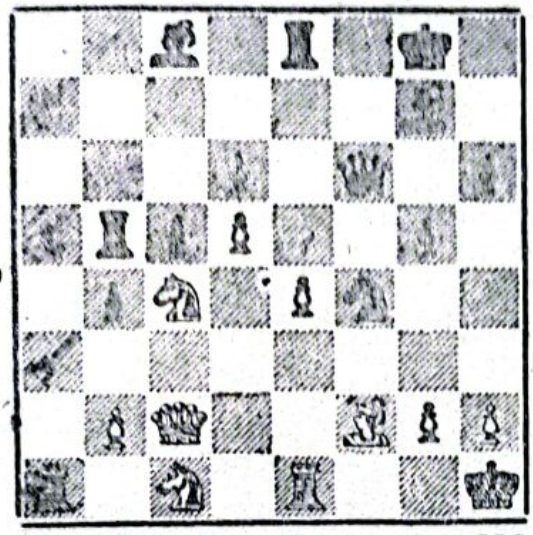
Poziția din diagrama nr. 229 a survenit în aceeași Apărare Benoni, după mutările : **1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 g6 4.Cc3 Ng7 5.e4 d6 6.Cf3 0-0 7.Ne2 e6 8.0-0 Te8 9.Cd2 Ca6 10.Rh1 Cc7 11.a4 b6 12.f3 Tb8 13.Cb3 e : d 14. c : d a6** (Majoritatea de pioni a negrului pe flancul damei se pune în mișcare) **15.Ng5 h6 16.Nh4 g5 17.Nf2 Ch5 18.Te1 Cf4 19.Nf1 f5 !** (Negrul atacă și centrul fix de pioni al albului) **20.Cc1 b5 21.a : b a : b** (vezi d. 229).

Negrul a obținut o poziție excelentă : nu are slăbiciuni, cele două falange de pioni sînt gata să treacă „frontiera", una presînd flancul damei cu amenințarea creării unui pion liber, cealaltă promițînd „diversiuni" în centru și pe flancul regelui. Albul este înghesuit, centrul său de pioni blocați se dovedește a fi slab și necesită o permanentă apărare. A urmat valorificarea superiorității potențiale a negrului printr-un atac consecutiv, inițial pe toată tabla, apoi concentrat asupra regelui alb : **22.Dc2 b4** (Alungă cu tempo un apărător al pionului din e4) **23.Cd1 f : e !** (Creează o slăbiciune cronică la e4) **24.f : e Cb5 !** (Amenință 25... Cbd4 cu mare avantaj pozițional) **25.N : b5 T : b5** (Negrul a obținut avantajul perechii de

Scanned with CamScanner

Taimanov — *Gheorghiu*

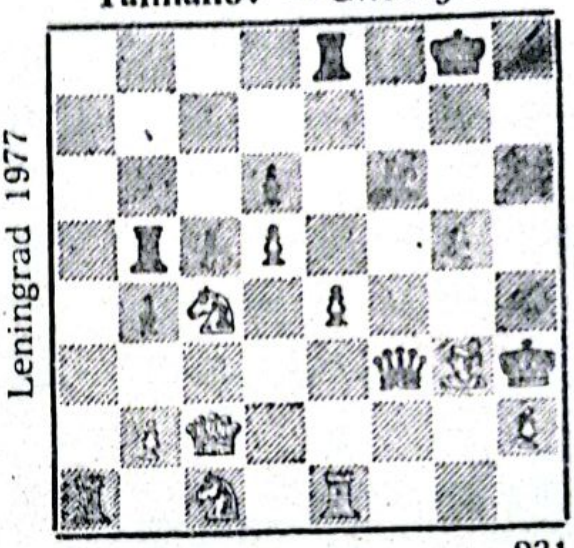
Leningrad 1977



230

Taimanov — *Gheorghiu*

Leningrad 1977



231

nebuni) **26.Ce3 Df6 27.Ce4** (vezi d. 230).

Printr-un joc energic și precis, negrul a reușit să-și creeze o grupare mascată masivă în atac, grupare ce iese în evidență abia după mutarea **27... C : g2 !** (Mergea și 27...C : d5 !). A urmat : **28.R : g2 Nh3+!** (Alt sacrificiu de figură !) **29.R : h3 ?** (O rezistență mai îndelungată obținea albul jucînd 29...Rg1) **29...Df3+ 30.Ng3 Nf6 !.!** și după această abilă mobilizare în atac a încă trei piese negre — nebunul și cei doi pioni învecinați — albul cedează deoarece după 31.Ce3 urma 31....h5 și matul pe g4 nu mai putea fi parat ! (vezi d. 231).

Comparînd pozițiile din ultimele două diagrame ne lăsăm profund impresionați de precizia jocului negrului care utilizează pînă și pionul din h6 în planul loviturii finale (vezi d. 230). La atacul consecutiv început de negru cu mutarea 27... C : g2 ! vor participa nu mai puțin de șase piese, dintre care și doi pioni aflați la 3 și respectiv 4 cîmpuri de regele advers ! Iată ce rezultate se pot obține printr-o utilizare optimă a tuturor resurselor — evidente și „ascunse" — ale poziției !

14.2. Partide cîștigate prin contraatac

Contraatacul este arma cea mai de temut a părții care, într-o cauză sau alta, a pierdut inițiativa și se apără. El se desfășoară după aceleași legi ca și atacul, doar condițiile sînt altele.

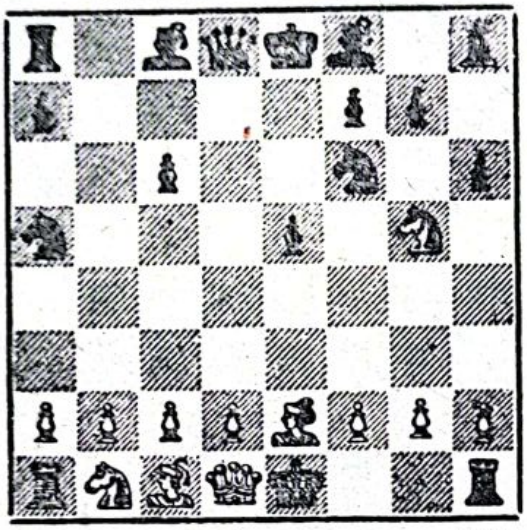
Uneori intrăm cu bună-știință într-o variantă predominant defensivă, apreciind că resursele de apărare ne sînt suficiente și că atacul adversarului ne creează condiții ca la un moment dat să preluăm inițiativa, declanșînd noi un contraatac decisiv.

Scanned with CamScanner

La poziția din diagrama nr. 232 s-a ajuns după următoarele mutări din deschiderea „Jocul celor doi cai“ : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6, 3.Nc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.e : d Ca5 6.Nb5+ c6 7.d : c b : c 8.Ne2 h6.** Către ea au tins

Fischer — *Bisguier*

New York 1963



232

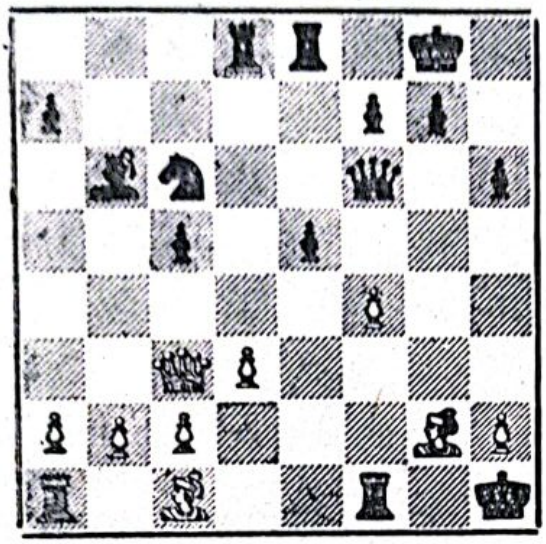
ambii jucători : albul apreciind că inițiativa negrului nu va dura mult, după care acesta din urmă va putea fi contraatacat exploatînd slăbiciunile poziției lui (calul din a5, pionii „a“ și „c“) ; negrul considerînd că pentru pionul sacrificat a obținut o inițiativă ce va putea fi păstrată și fructificată, cu toate că albul nu are încă slăbiciuni. A urmat : **9.Ch3 !** (După 9.Cf3 e4 negrul are o poziție ideală, pe cînd albul este nevoit să mai piardă încă un tempo cu retragerea calului. Cînd a ales această variantă, Fischer a apreciat probabil că după schimbul de figuri ușoare pe cîmpul h3, dînd totodată înapoi pionul în plus, perechea de nebuni obținută compensează rămînerea în urmă cu dezvoltarea) **9...Nc5 10.0-0 0-0 11.d3** (Ia cailor adverși importantele cîmpuri c4 și e4) **11...N : h3 12. g : h3 Dd7 13.Nf3 !** (Nebunul se îndreaptă spre g2 de unde va realiza un important joc defensiv-ofensiv : va apăra regele propriu de atacuri pe coloana „g“ și va crea o slăbiciune negrului la c6, blocînd în acest fel pentru un timp calul negru (apărător) la a5, adică pe o poziție în afară de joc !) **13...D : h3 14.Cd2 Tad8 15.Ng2 Df5 16.De1!** (Dezleagă dama împiedicînd astfel 16...e4 ! și pregătește totodată un atac prin descoperire la a5) **16...Tfe8 17.Ce4** (Cu tempo) **17...Nb6 18.C : f6 D : f6 19. Rh1** (Pregătește contraatacul care începe cu mutarea f2-f4) **19...c5** (Negrul scoate pionul slab de pe diagonala controlată de nebunul potrivnic din g2, dar la c5 pionul acesta va dezactiva nebunul din b6 pe diagonala a7-g1) **20.Dc3 !** (Atacînd pionul din c5 pentru a bloca, pe o poziție inactivă, nebunul din b6) **20...Cc6 21.f4 !** (vezi d. 233).

Albul trece la contraatac ! Pentru început va întări cîmpul slab d4, după care va deschide jocul în vederea valorificării perechii de nebuni. A urmat : **21...Cd4 22.Dc4 !** (Face loc pionului la c3 pentru a alunga calul advers bine plasat de la d4, blochează pionul din c5, nebunul din b6 și ia sub

Scanned with CamScanner

Fischer — *Bisguier*

New York 1963

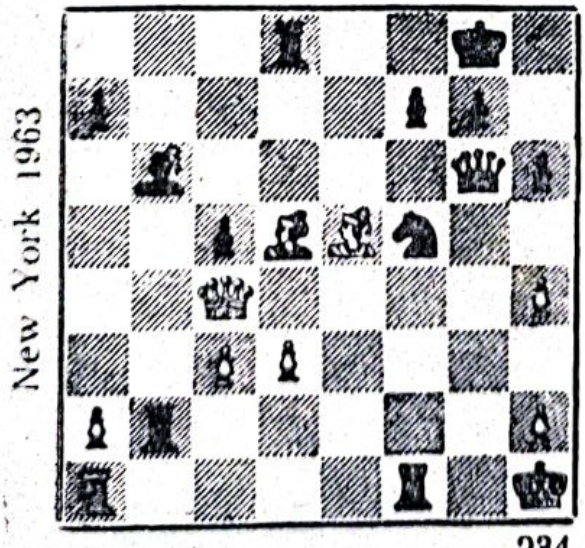


233

control pionul din f7) **22...Dg6 23.c3 Cf5 24.f : e T : e5 25.Nf4** (Cu tempo ; nebunii albi încep să coopereze) **25...Te2 26.Ne4 !** (Apără cîmpul g2 părăsindu-l și leagă calul din f5) **26...T : b2 ?** (Negrul greșește, dar poziția sa oricum era compromisă, datorită lipsei de cooperare între figurile sale. Mai bine era 26... Tde8 la care însă putea urma 27.Nf3 !) **27.Ne5 !** (vezi d. 234).

Fischer — *Bisguier*

New York 1963



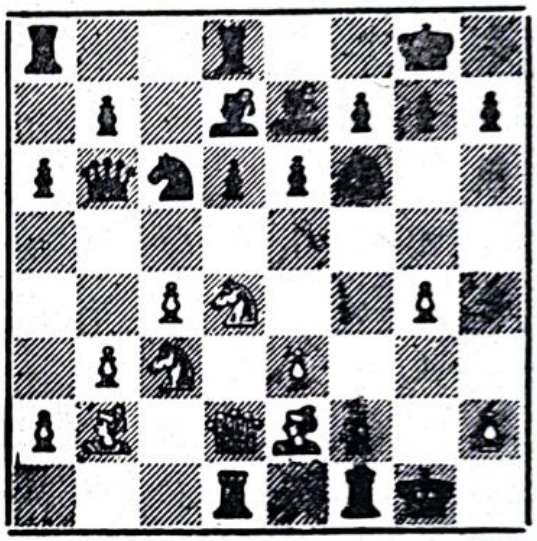
234

Perechea de nebuni a albului a triumfat ! Aici negrul putea ceda liniștit din cauza pierderii inevitabile a calului. A urmat : **27...Te8 28.T : f5 T : e5 29.T : e5** și negrul a cedat.

În poziția din diagrama nr. 235 s-a ajuns într-o variantă a deschiderii engleze, după : **1.d4**

Cuellar — *Karpov*

Leningrad 1973



235

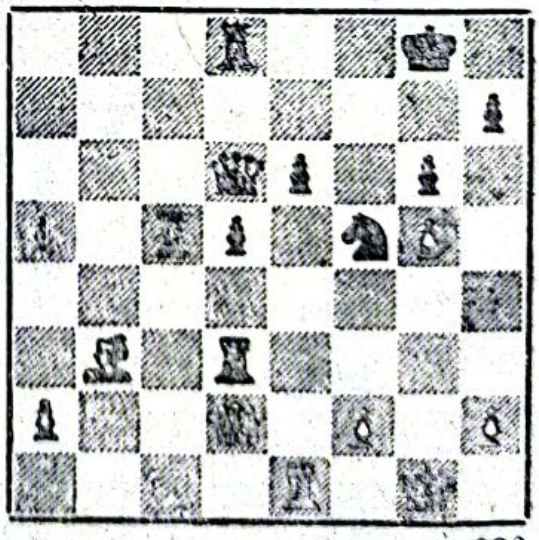
Cf6 2.Cf3 c5 3.c4 c : d4 4.C : d4 Cc6 5.Cc3 Db6 6.e3 e6 7.Ne2 Ne7 8.0-0 0-0 9.b3 a6 10.Nb2 d6 11.Dd2 Nd7 12.Tad1 Tfd8 13. g4 ! Profitînd de jocul oarecum pasiv al negrului, albul se desfășoară pe toată tabla, acumulînd avantaj de spațiu și pregătindu-se pentru acțiuni ofensive asupra regelui advers. Negrul, conștient de slăbiciunea principală a poziției lui (aceasta fiind o poziție înghesuită), mizează pe tehnica lui desăvîrșită în apărare. Planul său este de a retrage figurile în spatele pionilor și apoi, dintre cei 7 pioni ai săi să-i înainteze pe aceia care promit o cooperare strînsă

Scanned with CamScanner

cu figurile în vederea contraatacului. Zis și făcut ! Măiestria cu care excampionul mondial duce la îndeplinire acest plan este de-a dreptul impresionantă. A urmat : **13...Da7 !** Negrul nu combate planul alb (legat de înaintarea pionilor pe flancul regelui) deoarece își dă seama că poate fi integrat. **14. g5 Ce8** (Toate figurile negrului sînt acum în spatele pionilor unde se regrupează pentru contraatac) **15.Cf3 Tab8 16.e4 Nf8 17.Df4 Ce7 18.Ch4 b5 !** (Așadar, „șarpele" de pioni negri lovește mai întîi la b5 ! Iată adevăratul scop al celor două mutări anterioare acestei înaintări, mutări care la prima vedere păreau doar o simplă regrupare de forțe pentru întărirea flancului atacat al regelui !) **19.Td2 Nc6** (Una cîte una piesele negre „se înviorează" creîndu-și cît mai mulți operatori favorabili) **20.Tfd1 Da8 !** (Creind cu tempo o primă „baterie" ofensivă neagră) **21.Nd3 Td7 22.Dg4 Cc7 23.Cd5 b : c !** („Sparge" lanțul de pioni alb în două verigi potențial slabe, izolate) **24.C : e7 N : e7 25.b : c g6** (Scoate pionul din g7 de sub amenințarea nebunului din b2, eliminînd astfel o slăbiciune ce ar fi putut fi cuplată mai tîrziu) **26.Nc3 a5** (Elimină operatorul /!Na5/ favorabil albului) **27.Nc2 Ce8 28.Cf3 Tdd8** (O mutare logistică. Anticipînd mutarea următoare a albului, negrul face loc de retragere la d7 a nebunului din c6 pentru a întări apărarea pionului e6 pe care albul ar putea sacrifica un cal, cu inițiativă) **29.Cd4 Nd7 30.e5 Nf8 31.Ce2 d5 !** (Evită 32.e : d care ar fi activizat nebunul alb din c3. Acum acesta va rămîne blocat și dezactivat pe flancul regelui alb, transformîndu-se brusc din cea mai activă piesă albă într-una puțin activă) **32.Td3 Tbc8** (Atacă slăbiciunile de pe coloana „c" preluînd astfel inițiativa) **33.c : d e : d** (Cu tempo) **34. Dh4 Nf5** (Iarăși cu tempo) **35. e6 ? !** (Sacrifică un pion și oferă o calitate pentru a reactiva nebunul din c3) **35...f : e** (Acceptarea sacrificiului calității : 35...N : d3 ar fi dus după 36. e : f+ la înviorarea atacului albului) **36.Cd4 Cg7 !** (Oferă un schimb favorabil negrului la f5) **37.C : f5 C : f5 38.Da4 Ng7 39. N : g7 R : g7 40.Nb3 Tc5 41.Te1 Dc6 42.Df4 Dd6 43.Dd2 Rg8** (vezi d. 236).

Cuellar — *Karpov*

Leningrad 1973



236

Comparativ cu diagrama anterioară, situația în diagrama

Scanned with CamScanner

nr. 236 este exact inversă : albul este acum cel care are numai 3 linii ocupate față de 4 ale adversarului. Iar pionul în plus al negrului îi va asigura acestuia victoria. A mai urmat : **44.f4 Cg7 45.Td4 Db6 46.Rh1 Tb5 47.Tc1 Tf8 48.Td3 Tb4 49. Tf3 Dd6** (Atac consecutiv cîștigător asupra pionului din f4) **50.f5 C : f5 51.a3 Th4 52.Nd1 De5 53.Df2 Te4 54.Rg2 Ch4+ 55.Rh3 C : f3 56.N : f3** și fără să mai aștepte răspunsul adversarului, albul a cedat.

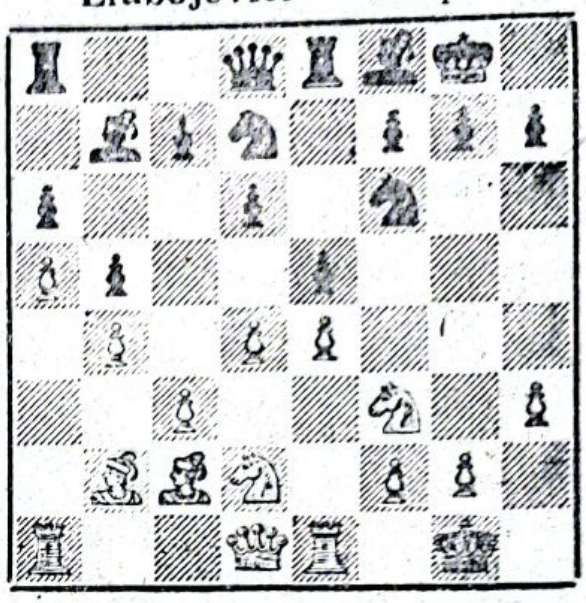
Preluarea inițiativei de la adversar se poate face și în plină ofensivă a acestuia, pe cale tactică, dacă în poziția lui sînt depistate și urmărite din vreme slăbiciuni exploatabile.

În partida ce urmează, excampionul mondial, cu negrele, a înfruntat în deschidere și într-o bună parte din jocul de mijloc atacul unuia dintre cei mai puternici și talentați mari maeștri actuali. La mutarea a 25-a albul plasează un cal pe un cîmp neapărat, fapt ce nu scapă atenției adversarului său. Urmează un plan al negrului, o cursă fină cu caracter logistic și, la mutarea nr. 28, poanta spectaculoasă prin care negrul începe un contraatac prelungit, care-i asigură victoria. Iată principalele momente ale acestei interesante partide :

Pînă la poziția din diagrama nr. 237 lupta s-a dat într-o veche variantă a Partidei spaniole, variantă jucată și în partida a 10-a a meciului Fischer — Spasski în 1972 : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Cb8 10.d4 Cbd7 11.Cbd2 Nb7 12.Nc2 Te8 13.b4 Nf8 14. a4 Cb6 15.a5 Cbd7 16.Nb2** (vezi d. 237) Spasski a continuat atunci : 16...Db8, mutare vizînd împiedicarea străpungerii c3-c4 prin care albul obține frumoase perspective. Cu același scop, Karpov joacă aci (mai „economic“) **16...Tb8** păstrînd dama în centru, probabil pentru a avea acces, după necesități, pe ambele flancuri. A urmat **17. Db1** (Se pregătește o „baterie“ pe diagonala a2-g8) **17...Ch5 !** Această mutare trădează extraordinara „finețe“ cu care joacă negrul. Din punct de vedere strategic, ea exploatează imediat pierderea de către alb a operatorilor damei sale pe diagonala părăsită d1-h5, plasînd

Liubojevici — *Karpov*

Manila 1976



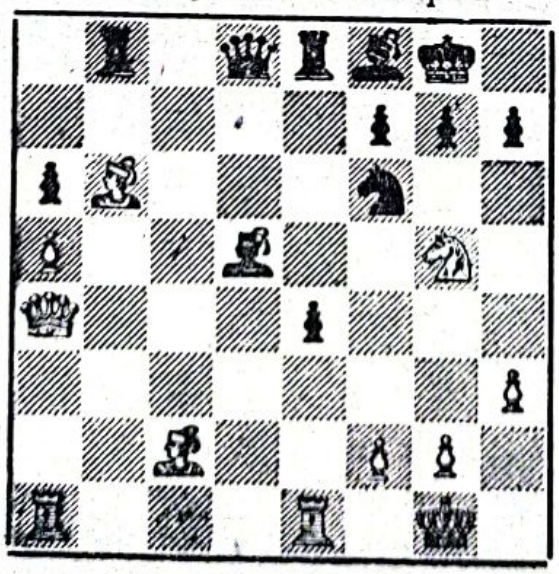
237

Scanned with CamScanner

fără riscuri calul regelui negru pe o poziție de tranzit către importantul cîmp de atac f4; totodată, se creează noi operatori favorabili damei din d8 pe diagonala spre h4. A urmat **18. c4 b : c 19.C : c4 e : d** (Activizează și turnul negru din e8) **20.N : d4 c5 21.Ne3 c : b 22. Cb6 Chf6** (Negrul este nevoit acum să apere suplimentar cîmpul b6 asigurînd un înlocuitor de același fel pentru calul din d7 care poate fi schimbat. Se evită astfel varianta : 22.C : d7 D : d7 23.Nb6 favorabilă albului) **23.D : b4** (Sacrificînd pionul din e4 pentru activizarea figurilor) **23...d5 24.Db3 d : e 25. Cg5** (Această mutare este numai aparent activă, deoarece ea poate fi integrată, albul rămînînd cu o slăbiciune cuplabilă pe g5, pe care Karpov o va exploata prompt) **25...Nd5 ! 26. Da4 C : b6 27.N : b6** (vezi d. 238).

Liubojevici — *Karpov*

Manila 1976



238

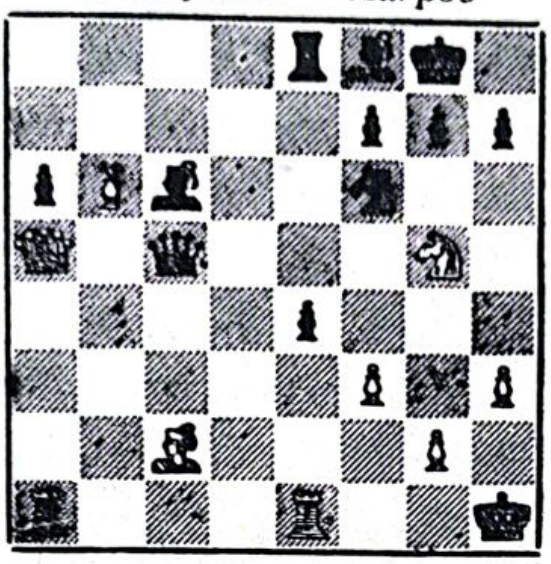
În poziția rezultată se pare că albul are avantaj deoarece nu se vede cum mai poate fi apărat pionul negru din e4, iar după dispariția acestuia piesele albe au poziții mai active. Karpov însă întinde aci o cursă fină, departe calculată, bazată pe cuplarea a două slăbiciuni adverse : calul din g5 și dama din a4, cursă pe care Liubojevici o vede, nu o calculează suficient, i se pare răsturnabilă (integrabilă) și acceptă „să cadă" în ea. A urmat : **27...De7 !** (Dama neagră își leagă singură pionul slab din e4, expunîndu-l astfel la încă un atac advers — cel cu pionul „f" —, „atac" care ii va permite acesteia o splendidă cooperare de contraatac cu turnul din b8) **28.f3** (Desigur, albul a văzut consecințele imediate ale slăbirii diagonalei a7-g1, dar i-a scăpat din calcul o posibilitate a adversarului ceva mai îndepărtată, la mutarea nr. 31) **28...T : b6 !** (Elimină apărătorul diagonalei a7-g1 pe care se află regele advers permițînd preluarea inițiativei de către negru printr-un lanț de mutări cu tempo) **29.a:b6 Dc5+** (Dama neagră vine cu tempo pe un cîmp de cuplare) **30.Rh1 Nc6 !** (Cuplarea !) **31.Da5** (Pe această apărare s-a bazat probabil albul, dar resursele de contraatac ale negrului nu s-au epuizat !) (vezi d. 239).

S-ar părea că albul apără „tot" și rămîne cu avantaj material și pozițional (Nu merge d.e. 31...D : c2 din cauza 32.

Scanned with CamScanner

Liubojevici — *Karpov*

Manila 1976



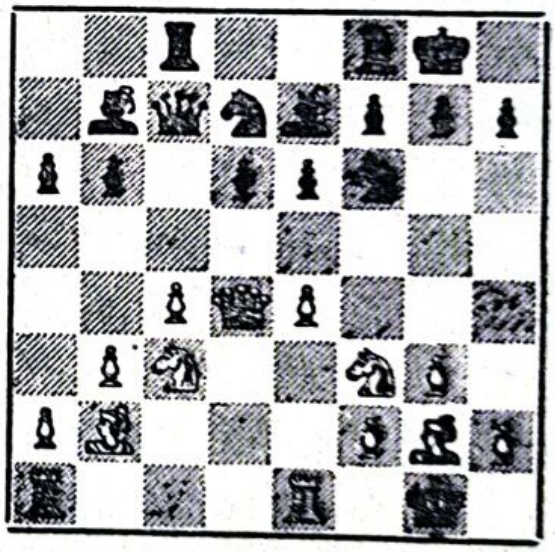
239

Tac1). Negrul însă a realizat o grupare superioară în atac la regele advers, grupare ale cărei consecințe albul le-a subestimat. A urmat: **31...e : f ! !** (Pionul „slab" a devenit deodată „berbecul" cu care va fi sfărîmat „zidul" de apărare advers) **32.C : f3** (32.D : c5 ducea după 32...T:e1+! fie la mat: 33. Dg1 f : g+34.Rh2 Nd6 mat, fie la un final clar cîștigat de negru: 33.T : e1 f : g+34.Rh2 N : c5) **32...D : c2 33.D : a6** (La 33.Tac1 urma 33...T : e1+ 34. D : e1 Da4, iar la 33.Tec1 negrul juca 33...De4) **33...N : f3 34.g : f T : e1+ 35.T : e1 Ch5 !** (Amenință mat în două mutări) **36.Te8** (La 36.Tg1 urma 36...Dc6 legînd pionul c6 și atacînd pionul f3) **36...Df2** (Matul la g3 nu mai poate fi parat decît prin sacrificiul damei, fapt pentru care albului nu-i mai rămîne altceva de făcut decît să încerce obținerea remizei prin șah etern) **37. T : f8+ R : f8 38.Da3+ Re8 39. Da4+ Re7 40.Db4+ Rf6 41. Dd6+ Rg5 42.De5+ Rh6** (42... Rh4 43.De4+ R : h3 ? ? 44.Dg4 mat) și nemaiavînd decît un singur „șah" de dat, albul a cedat.

O poziție tipică de contraatac adoptă negrul în așa-zisa „Variantă-arici" din Deschiderea engleză: **1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.Cf3 e6 4.g3 b6 5.e4 Nb7 6.d3 d6 7.Ng2 Ne7 8.0-0 0-0 9.Te1 a6 10.d4 c : d 11.D : d4 Cbd7 12. b3 Dc7 13.Nb2 Tac8** (vezi d. 240).

Larsen — *Șubă*

Las Palmas 1982



240

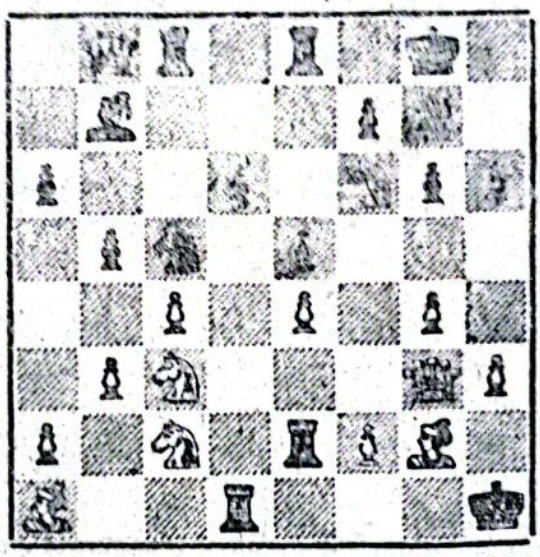
Deși grupat numai pe trei linii, datorită bunei cooperări între piese, dispozitivul negrului nu poate fi considerat o poziție înghesuită, slabă. Caracterul defensiv-ofensiv, de contraatac i-l conferă în special cele două falange, retrase dar gata de a înainta prin surprindere, dînd contralovituri, una în centru, cealaltă pe flancul damei.

Scanned with CamScanner

Un excelent cunoscător al tainelor acestei variante este marele maestru român Mihai Șubă, care jucînd-o cu negrele a obținut victorii spectaculoase la Larsen, Vukici, Padron, ultima fiind distinsă și cu un premiu de frumusețe. Iată ce s-a petrecut în continuare în partida sa cu puternicul mare maestru danez Bent Larsen (cu albele) : **14.Te2 Tfd8 !** (Atac în perspectivă asupra damei albe — mutare logistică) **15. De3** (Albul este nevoit să piardă acest tempo pentru a-și pune dama la adăpost) **15...Nf8** (Eliberează coloana „e“ pentru turn și apără regele negru de eventuale atacuri pe linia a 8-a) **16.Cd4 Te8** (Din nou atac „geometric“ asupra damei albe, cu amenințarea 17...d5) **17.h3** (La 17.f4 urma 17...e5 cu joc excelent pentru negru) **17...Db8** (Deblochează turnul pe coloana „c“ și pregătește tactic străpungerea tipică b6-b5) **18.Td1 g6 19.Rh1 Ng7** (Nebunul regelui este adus și el în cea mai bună poziție) **20.g4** (Albul începe atacul pe flancul regelui) **20...h6 !** (Se creează o nouă falangă, defensivă, pentru a bloca un eventual atac de pioni adverși în zona ei) **21.Dg3 Cc5** (Agresivitatea poziției negrului se face tot mai simțită. Acum se intensifică atacul consecutiv asupra pionului din e4) **22.Na1 ?** (Albul reduce, în perspectivă, posibilitățile de apărare ale cîmpului slab de la f4, pe care s-ar putea instala calul negru din c5) **22...e5 !** (Reacție imediată la inexactitatea albului : se deblochează cîmpul e6 necesar plasării calului din c5 la f4) **23. Cc2 b5 !** (vezi d. 241).

Larsen — Șubă

Las Palmas 1982



241

Bine susținută tactic, această străpungere găsește pe alb nepregătit să pareze satisfăcător toate amenințările adversarului. A urmat : **24.c : b Cc : e4 !** (O mutare intermediară foarte eficace) **25.C : e4 C : e4 26.Dd3 ?** (Duce la pierdere imediată. Era mai bine 26.De3, dar și atunci poziția negrului ar fi fost mai activă) **26...Cc5** (Calul se retrage cu tempo lăsînd pe alb fără un pion și cu o poziție net inferioară) **27.D : d6 ?** (Parcă dorind să încheie mai repede o partidă care nu-i mai place, Larsen greșește iarăși) **27...Ted8** și neputînd evita pierderea damei, albul a cedat.

Scanned with CamScanner

INDEXUL JUCĂTORILOR

Addison : **202*** ; *Alburt :* **218** ; *Alehin :* **131** ; *Alekseev :* **160** ; *Andersson :* **2, 107** ; *Averbach :* **182.**

Bauer : **195** ; *Beliavski :* **104** ; *Benkö :* **154** ; *Bird :* **200** ; *Birnboim :* **225** ; *Bisguier :* **232** ; *Bogdanovski :* **17** ; *Borwel :* **160** ; *Botvinnik :* **113** ; *Braun :* **18** ; *Brinckmann :* **158** ; *Brusztman :* **10.**

Camzirajem : **20** ; *Capablanca :* **101, 147, 201** ; *Castro :* **8** ; *Cigorin :* **193** ; *Ciocâltea :* **3, 16** ; *Cioroianu :* **170** ; *Cormoș :* **14** ; *Cuellar :* **235.**

Dorfman : **24** ; *Drimer :* **14** ; *Duz—Holimirski :* **147.**

Erdelyi : **9, 159** ; *Euwe :* **196.**

Fischer : **118, 123, 130, 134, 139, 144, 151, 154, 161, 176, 202, 206, 232.**

Gaprindașvili : **165, 166** ; *Garcia :* **137** ; *Gheorghiu :* **2, 8, 13, 229** ; *Ghindă :* **168** ; *Gligorici :* **35, 37, 113** ; *Gresser :* **166** ; *Gudju :* **17.**

Herrmann : **163** ; *Hodoș :* **132** ; *Holmov :* **189** ; *Horowitz :* **169** ; *Hübner :* **26, 63.**

Ianovcic : **4.**

Jansa : **1** ; *Jicman :* **129.**

Kamișev : **23** ; *Karpov :* **21, 24, 25, 26, 35, 37, 42, 43, 48, 52, 56, 63, 174, 185, 210, 235, 237** ; *Kasparov :* **18, 55, 104, 107, 214, 218, 222** ; *Keller :* **158** ; *Khan :* **19** ; *Konwey :* **191** ; *Korcinoi :* **21, 55, 114, 116, 177.**

Larsen : **11, 48, 240** ; *Lasker :* **195** ; *Lechtenberg :* **163** ; *Liubojevici :* **237** ; *Lundin :* **167.**

Mahia : **7** ; *Maizelis :* **100** ; *Mannheim :* **164** ; *Marianovici :* **222** ; *Mehring :* **132** ; *Mihăescu C. :* **5, 6, 183** ; *Mihăescu D. :* **170** ; *Morphy :* **198, 200** ; *Mozeș :* **6** ; *Mureșan :* **165.**

* Cifra indică numărul diagramei exemplificată în manual.

Scanned with CamScanner

Neamțu : **180, 181** ; *Negulescu :* **180** ; *Nimzovici :* **162.**

O'Hanlon : **196.**

Pavlov : **182** ; *Petrosian :* **134, 142, 144, 151** ; *Pfleger :* **3** ; *Philidor :* **191** ; *Pogorevici :* **10** ; *Polihroniade :* **129** ; *Portisch :* **25, 42, 52, 114, 116, 214.**

Quinteros : **7.**

Radovici : **16, 181** ; *Ragozin :* **101** ; *Ravinski :* **56** ; *Rădulescu :* **157** ; *Regensburg :* **164** ; *Regman :* **183** ; *Reicher :* **179** ; *Reissman :* **153** ; *Reshewski :* **161** ; *Reti :* **131** ; *Ribli :* **43, 177** ; *Rosenthal :* **192** ; *Rossolimo :* **153** ; *Rotlewi :* **125** ; *Rowner :* **23** ; *Rubinstein :* **125** ; *Rukavina :* **189.**

Sagorjanski : **19** ; *Sämisch :* **162** ; *Sax :* **22, 210** ; *Schulten :* **169, 198** ; *Sisigin :* **20** ; *Skalkotas :* **168** ; *Smejkal :* **174** ; *Smislov :* **118** ; *Spasski :* **123, 128, 130, 176, 206** ; *Spielmann :* **201** ; *Steinitz :* **192, 193** ; *Stoltz :* **167, 179** ; *Sveşnikov :* **22** ; *Szabo :* **9, 159.**

Șubă : **1, 11, 15, 225, 240.**

Taimanov : **229** ; *Tal :* **137** ; *Timman :* **128, 185** ; *Troianescu :* **157.**

Unzicker : **139, 142.**

Van der Vliet : **13** ; *Vegvari :* **5** ; *Vukici :* **15.**

Scanned with CamScanner

INDEXUL DESCHIDERILOR

Apărarea Alehin : 176.
Apărarea Benoni : 225, 229.
Apărarea Caro-Kann : 63, 170.
Apărarea Nimzovici : 123.
Apărarea rusă : 34.
Apărarea scandinavă : 202.
Apărarea siciliană : 29, 30, 31, 32, 130, 144, 182, 210.
Deschiderea engleză : 43, 118, 235, 240.
Gambitul damei : 206.
Gambitul Evans : 193.
Indiana damei : 107, 214, 222.
Indiana veche : 218.
Jocul celor doi cai : 232.
Partida spaniolă : 33, 37, 56, 237.

Scanned with CamScanner

GLOSAR

„Știința începe acolo unde semnificația cuvintelor este bine precizată." (65, 5)

ION TARȚA

ABATERE — Caracteristică (a poziției) ce contravine unui obiectiv general sau particular.

ACTIVARE — Operațiune elementară prin care o piesă începe să acționeze pe un cîmp sau pe o zonă fără a se putea deplasa imediat acolo.

ALGORITM — „Succesiune de operatori care, aplicată unor date inițiale, ne conduce la rezultatul urmărit" (66, 69).

ALTERNATIVĂ DE PLAN — Posibilitate (întrevăzută, dar încă neverificată) de a rezolva problemele poziției, de a utiliza resursele în vederea realizării obiectivelor.

ANALIZĂ A POZIȚIEI — Identificare și împreunare a abaterilor cu premisele corespunzătoare de exploatare a lor, pe baza indicatorilor culeși din poziție.

ATAC CONSECUTIV — O cuplare „în serie" a mai multor amenințări asupra aceleiași zone sau slăbiciuni.

ATAC SIMULTAN — Mai multe amenințări create cu o singură mutare.

AUTOORGANIZARE — Funcțiune (a conducerii) care corectează organizarea (structura și metoda) sistemului pentru a-l adapta la mediu.

AUTOREGLARE — Capacitate a sistemului de a-și înlătura sau compensa singur perturbațiile suferite în funcționare.

BATERIE (Dublare) — Formă de cooperare în care două piese de aceeași culoare își suprapun acțiunea pe o linie, coloană sau diagonală.

BLOCARE — Operațiune elementară prin care o piesă încetează să se mai poată deplasa spre un cîmp sau într-o zonă.

CENTRALITATE — Poziție a piesei față de centrul tablei.

Scanned with CamScanner

CENTRALIZARE — Principiu de joc ce recomandă amplasarea cît mai rapidă a unor piese proprii în centrul tablei, ca fază preliminară declanșării atacurilor.

CIBERNETICĂ — Știință a conducerii sistemelor.

CIBERNETIZAREA CONDUCERII — Organizare a conducerii pentru a lucra adaptiv, ciclic, pas cu pas, autoorganizîndu-se și autoreglîndu-se, astfel încît abaterile procesului condus de la mersul dorit să fie repede corectate.

CÎMP DE CUPLARE — Cîmp de pe care o piesă execută sau va putea executa curînd un atac multiplu.

CÎMP SLAB — Cîmp ce este ori poate deveni în mod forțat apărat de un număr de ori egal sau mai mic decît cel al atacurilor.

CÎMP TARE — Cîmp care nu trebuie apărat suplimentar și care joacă un rol important în susținerea atacului propriu.

COLOANA SLABĂ — Coloană ce este ori poate deveni în mod forțat apărată de un număr de ori egal sau mai mic decît cel al atacurilor.

COMANDĂ — Funcțiune (a conducerii) care transformă deciziile în acțiuni concrete de influențare a procesului condus.

COMBINAȚIE — Lovitură tactică bazată pe combinarea ingenioasă a operatorilor avuți la dispoziție cu ajutorul unei serii scurte de mutări forțante.

CONDIȚIE LOGISTICĂ — Aspect al poziției creat prin mutări logistice pentru a face posibilă și eficace aplicarea unui plan strategic.

CONDUCERE — Activitate complexă prin care se realizează dirijarea și reglarea unui sistem pentru a asigura atingerea obiectivului.

CONEXIUNE INVERSĂ — Proprietate a sistemului cibernetic de a întoarce spre intrare abaterile înregistrate la ieșire, transformate în tot atîtea autocomenzi de corecție.

CONSUM SPECIFIC — Raportul dintre cantitatea consumată dintr-o resursă și numărul de mutări active obținute.

CONTACT — Piese adverse ce se atacă reciproc.

CONTROL — 1. Funcțiune (a conducerii) care identifică și evaluează abaterile (perturbațiile) apărute în funcționarea sistemului. 2. Posibilitate a pieselor de a staționa, a se deplasa sau a acționa pe un anumit spațiu (denumit „spațiu controlat").

Scanned with CamScanner

COOPERARE — Formă de acțiune unită a unor piese, prin care acestea își corelează și/sau își consumă o parte din operatori în vederea realizării unui plan sau a unui program.

COOPERARE TIPICĂ — Formă de cooperare des întîlnită în jocul maeștrilor.

CUPLARE — Atac asupra mai multor slăbiciuni (atac multiplu).

DATĂ — Aspect al realității exprimat sub formă de număr, mărime, relație etc., cules pentru a servi la rezolvarea unei probleme.

DEBLOCARE — Operațiune elementară prin care o piesă începe să se poată deplasa spre un cîmp sau într-o zonă.

DECIZIE — Hotărîre luată asupra modului în care va trebui să evolueze o activitate, un proces, rezolvarea unei probleme.

DEZACTIVARE — Operațiune prin care o piesă încetează să mai acționeze pe un cîmp sau pe o zonă pe care nu se putea deplasa.

DEZVOLTARE — Scoatere din dispozitiv a pieselor și plasarea lor pe cîmpuri de pe care să poată acționa în cooperări multiple, cu maximum de eficiență.

DIRIJARE — Funcțiune (a conducerii) care stabilește periodic ce „traiectorie" (evoluție) trebuie să adopte sistemul pentru a-și atinge scopul în condițiile unor împotriviri previzibile.

DISPOZITIV — Configurație spațială a totalității materialului unei părți pe tabla de șah.

EFICIENȚĂ — Raportul între valoarea rezultatului (produsului) unei activități și valoarea resurselor consumate pentru a-l obține.

ELEMENT — Parte a unui sistem (indivizibilă sau ea însăși un sistem, dar de nivel inferior) avînd rolul de a îndeplini în întregime o singură funcțiune, bine definită.

EXPLOATARE — Utilizare a unei slăbiciuni adverse la elaborarea planului și/sau a programului propriu.

FALANGĂ — Pioni de aceeași culoare așezați unul lîngă altul pe aceeași linie.

FILM — Reprezentarea unei partide întregi în diagrame subtitrate cu indicatori în scopul de a-i surprinde și analiza dinamica de ansamblu.

GÎNDIRE PREALABILĂ A PARTIDEI — Stabilire a unui sistem de joc model, cît mai detaliat, după care urmează să se desfășoare partida.

INDICATOR — Categorie de date reprezentînd un aspect tipic, semnificativ al poziției, cules în scopul măririi preciziei și vitezei de calcul a gîndirii.

Scanned with CamScanner

INFORMATICĂ — Știință a utilizării calculatoarelor electronice la prelucrarea automată a datelor.

INFORMAȚIE — Semnificație cu caracter de noutate înțeleasă de persoana receptoare la aflarea unei date despre realitate. În vorbirea curentă se confundă uneori greșit cu termenul „dată".

INIȚIATIVĂ — Lanț de mutări ce obligă adversarul la răspunsuri cu caracter preponderent defensiv.

INTEGRARE — Anticipare, necombatere (decît strict necesară) și folosirea pozițiilor create de planul advers pentru realizarea unui plan propriu avantajos.

INTELIGENȚĂ — Capacitatea de a imagina și a realiza sisteme.

LEGARE — Limitare a mobilității unei piese prin obligarea ei de a apăra o slăbiciune.

LIMITARE — Principiu prioritar de joc ce recomandă limitarea posibilităților de a muta ale adversarului doar la cele care pot fi integrate în planul nostru.

LIMITARE ACTIVĂ — Limitarea posibilităților de a muta ale adversarului combinată în cadrul aceleiași mutări cu intenții agresive neintegrabile.

LOGISTICĂ — Știință a așezării din timp a pieselor astfel încît să fie unde trebuie și cînd trebuie, cu minimum de consum de tempo.

METODĂ A CONDUCERII „PRIN SISTEM" — Ansamblu integrat de principii, reguli, mijloace și activități ordonate prin care se dirijează spre realizarea obiectivelor și se reglează orice proces complex organizat în prealabil ca sistem cibernetic.

METODĂ DE JOC — Totalitatea instrumentelor, modalităților de intervenție și acționare, ansamblul principiilor, legilor și regulilor prestabilite după care trebuie să se desfășoare — în mare și în amănunt — partida.

MOBILITATE — Totalitate a operatorilor de deblocare ai unei piese.

MOBILIZARE — Manevrare și plasare a pieselor pe cele mai bune poziții de cooperare pentru luptă.

MUTARE ACTIVĂ — Mutare care, la sfîrșitul partidei, se dovedește că a adus o contribuție strict necesară la realizarea unui plan bun.

MUTARE CU TEMPO — Mutare activă care prin amenințarea creată forțează adversarul să-și întrerupă realizarea planului pentru a se apăra.

MUTARE DE PLAN — Mutare componentă a unui plan.

MUTARE FORȚANTĂ — Mutare la care adversarul nu are decît un singur răspuns.

Scanned with CamScanner

MUTARE FORȚATĂ — Răspuns la o mutare forțantă.

MUTARE INACTIVĂ — Mutare pur defensivă sau al cărei aspect ofensiv este numai o iluzie, fiind integrabil de către adversar.

MUTARE INTERMEDIARĂ — Mutare intercalată pe neașteptate într-o serie ce părea firească, evidentă, naturală.

MUTARE LOGISTICĂ — Mutare pregătitoare de asigurare a condițiilor necesare efectuării mutărilor de plan în pofida împotrivirii adversarului.

OBIECTIV — Scop, țel, finalitate a unui sistem, a unei activități.

OBIECTIV FINAL AL PARTIDEI — Mat regelui advers.

OBIECTIV GENERAL — Obiectiv recomandabil în toate partidele.

OBIECTIV INIȚIAL AL PARTIDEI — Obținere a superiorității potențiale asupra adversarului cît mai devreme posibil și cu minimum de resurse consumate.

OBIECTIV LOGISTIC — Obiectiv derivat din necesitatea utilizării optime a resurselor.

OBIECTIV PARTICULAR — Obiectiv derivat din obiectivele generale, recomandabil doar în partida respectivă.

OPERATOR — Cîmp sau zonă pe care o piesă începe sau încetează să desfășoare o operațiune elementară de joc.

OPERAȚIUNE — Combinare a mai multor operațiuni elementare de prelucrare a poziției într-o acțiune complexă din programul de realizare a unui plan.

OPERAȚIUNE ELEMENTARĂ — Acțiunea cea mai simplă, indivizibilă a unei piese pe un cîmp sau pe o zonă.

OPTIMIZARE — Modificare a organizării unui sistem în vederea aducerii funcționării lui la cote maxime de eficiență în raport cu un criteriu de apreciere dat (de regulă consumul unei resurse).

ORGANIZARE — Totalitate a activităților avînd ca scop crearea unui sistem (pentru îndeplinirea unui obiectiv).

ORGANIZARE CIBERNETICĂ A GÎNDIRII — Disciplinare, ordonare, perfecționare a gîndirii astfel încît să funcționeze ca un sistem adaptiv, cibernetic, de înaltă eficiență.

PARTIDĂ DE REFERINȚĂ — Partidă-model memorată, expresie practică a utilizării unei metode de joc avansate.

PARTIDĂ DE ȘAH (ca sistem) — Ansamblu autoreglabil și autoorganizabil de proceduri astfel organizate și interconectate funcțional, încît să asigure creșterea de la mutare la mutare a superiorității poziției proprii față de cea adversă.

Scanned with CamScanner

PERICULOZITATE A PIESEI — Capacitate de a crea și/sau a exploata slăbiciuni, de a participa cu operatori la cooperări ce pot avea efect distrugător asupra poziției adverse.

PIESĂ ADVERSĂ COLABORATOARE — Piesă adversă a cărei poziție (ai cărei operatori) ne oferă la un moment dat posibilitatea de a concepe și realiza un plan bun de obținere a unui avantaj important asupra adversarului.

PIESĂ ATACATOARE — Piesă capabilă să atace o slăbiciune.

PIESĂ BLOCATĂ — Piesă fără operatori de deblocare.

PIESĂ CUPLATOARE — Piesă ce îndeplinește toate condițiile necesare pentru a executa cuplarea unor slăbiciuni adverse.

PIESĂ SLABĂ — Piesă ce este ori poate deveni în mod forțat apărată de un număr de ori egal sau mai mic decît cel al atacurilor.

PIESE „DUBLATE" — Piese cu acțiune rectilinie (dama, turnul, nebunul), de aceeași culoare sau de culori diferite, care își suprapun acțiunea pe cîmpuri aflate pe aceeași linie, coloană, respectiv diagonală.

PLAN — Idee de utilizare a resurselor în vederea realizării unui obiectiv general sau particular.

PLAN BUN — Plan ce nu poate fi integrat de adversar și duce la obținerea unui avantaj.

PLAN STRATEGIC — Plan (pe termen lung) de creare și exploatare a unor slăbiciuni strategice.

PLAN TACTIC — Plan (pe termen scurt) de creare a unor slăbiciuni tactice ori de realizare a unei faze dintr-un plan strategic sau a unei lovituri de moment aducătoare de avantaj material.

POARTĂ — Pioni amici la un cîmp distanță pe aceeași linie.

PREMISĂ — Caracteristică a poziției ce favorizează sau defavorizează exploatarea unei slăbiciuni.

PREVIZIUNE — Funcțiune (a conducerii) care anticipează schimbările din mediu și estimează consecințele lor asupra sistemului.

PROCES CONDUCĂTOR — Totalitate a fazelor gîndirii șahistului în timpul conducerii partidei de șah.

PROCES CONDUS — Totalitate a evenimentelor ce se petrec pe tabla de șah.

PRODUCTIVITATE — Raport între numărul de mutări active și cantitatea consumată dintr-o resursă pentru a le obține.

PROGRAM — Succesiune a mutărilor efectiv jucate pentru a realiza un plan.

Scanned with CamScanner

REGLARE — Funcțiune (a conducerii) de înlăturare sau compensare promptă a perturbațiilor survenite în funcționarea sistemului.

RESURSĂ — „Hrană" a sistemului : timp, material, energie, metode, informații etc.

REZERVĂ DE MATERIAL — Totalitate a pieselor de pe tablă.

REZERVĂ DE TEMPO — Număr de mutări la care jucătorul mai are dreptul pînă la controlul timpului de gîndire.

REZERVĂ DE TIMP DE GÎNDIRE — Timp total rămas pînă la căderea steguleţului ceasului de control.

REZERVĂ DE SPAȚIU — Totalitatea cîmpurilor pe care materialul unui jucător se află, poate muta imediat sau pe care doar acționează fără a le putea ocupa.

SISTEM CIBERNETIC — Ansamblu autoreglabil și autoorganizabil de elemente intercorelate funcțional în vederea realizării în comun a unui obiectiv.

SLĂBICIUNE — Aspect al poziției ce trebuie eliminat sau apărat deoarece altfel poate fi exploatat de adversar.

SPAȚIU CONTROLAT (POZIȚIE) — Totalitate a cîmpurilor pe care piesele unei părți se află, se pot deplasa ori doar acționează fără a putea muta.

STIL DE JOC — Manieră personală de a utiliza teoria și resursele proprii.

STRATEGIE — Stabilire a obiectivelor particulare de atins și a planului pe termen lung de realizare a lor, în cadrul unor obiective cu caracter mai general.

SUBSISTEM — Sistem ce joacă rol de element component al unui sistem de nivel superior.

SUPERIORITATE EFECTIVĂ — Poziție „cîștigată", adversarul nemaiavînd decît cel mult infime șanse de remiză.

SUPERIORITATE POTENȚIALĂ — Poziție ce permite declanșarea unor operațiuni (a unui plan) de obținere a superiorității efective.

SUPERIORITATE POZIȚIONALĂ — Poziție în care adversarul este întrecut cantitativ și calitativ în dotarea pieselor cu operatori favorabili și cooperări.

SUPRAAPĂRARE — Apărare de mai multe ori decît numărul atacurilor cu scopul de a nu reduce mobilitatea nici uneia dintre piesele apărătoare și de a elimina o slăbiciune.

SUPRAÎNCĂRCARE — Situație a piesei care nu mai poate face față simultan tuturor sarcinilor de apărare ce i-au fost încredințate.

Scanned with CamScanner

TACTICĂ — Totalitate a planurilor pe termen scurt, de detaliu ale luptei, asigurare a realizării acestora ținînd seama de împotrivirea adversarului și de resursele avute pe moment la dispoziție.

TEMPO — Unitate de măsură a dreptului de a muta al unui jucător. Un „tempo" consumat dă dreptul la o singură mutare.

TIMP DE PREGĂTIRE — Timp consumat pentru partidă în afara ei.

VALOARE RELATIVĂ A UNEI PIESE — Valoare exprimată în funcție de periculozitatea piesei, de capacitatea ei de a coopera eficient în atac și totodată în apărare.

ZONĂ — Cîmpuri din poziție alăturate grupat sau înlănțuite logic (grup, linie, coloană, diagonală, traseu etc).

ZUGZWANG („mutare forțată" în l. germ.) — poziție în care una dintre părți mută conștient greșit, nemaiavînd mutări bune.

Scanned with CamScanner

BIBLIOGRAFIE

a) *Material bibliografic pentru citatele și referirile din text, în ordinea în care apar în lucrare.*

1. CEAUȘESCU NICOLAE, *Cuvintare la Conferința națională a cercetării științifice și proiectării*, Edit. Politică, București, 1974.
2. * * *, *Cei 12 magnifici*, în Revista Română de Șah, nr. 9, 1978.
3. DELEANU I., *Introducere în teoria reglării sistemului organelor statului socialist român*, Edit. Dacia, Cluj-Napoca, 1977.
4. SELYE H., *De la vis la descoperire*, Edit. Medicală, București, 1968.
5. DESCARTES R., *Discurs asupra metodei*, Edit. Științifică, București, 1957.
6. MAȚUKEVICI A., *Kredo cempiona*, în "64", nr. 45, 1978.
7. VĂLUREANU U., *Apropo de „Explozia informațională"*, în Revista Română de Șah, nr. 6, 1983.
8. WALD H., *Limbaj și valoare*, Edit. Enciclopedică Română, București, 1973.
9. KARPOV A., *Posle matcia kotorogo nebîlo*, în Sahmatî v S.S.S.R., nr. 4, 1977.
10. ȘTEFANIU C. *Secretele marilor maeștri Fischer, Gheorghiu, Karpov*, Edit. Sport-Turism, București, 1978.
11. VOINEA R., *Formarea specialiștilor cu larg orizont profesional*, în Scînteia, nr. 11350, 1979.
12. BOTVINNIK M., *Analiza ili improvizațiia*, în Izvestia, nr. 147, 1961.
13. * * * *Dvenzdțati cempionov*, în Șahmatî v S.S.S.R., nr. 7, 1978.
14. DESCARTES R., *Reguli utile și clare pentru îndrumarea minții în cercetarea adevărului*, Edit. Științifică, București, 1964.
15. ȘALIUTIN S., *Cibernetica și sfera ei de aplicație*, în Probleme teoretice ale ciberneticii, Edit. Științifică, București, 1963.
16. MORIN M., *Everest du premier assaut à la victoire*, Arthaud, Grenoble, 1953.
17. * * * *Cuceritorii înălțimilor*, în Scînteia, nr. 11325, 1979.
18. BELIȘ M., *Mecanismele inteligenței*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1978.

Scanned with CamScanner

19. KEENE R., *Vpeciatleniia uctastnika*, în "64", nr. 16, 1977.
20. BABKIN V., *Zarubejnaia peciati o pobede Karpova*, în Șahmatî v S.S.S.R., nr. 1, 1979.
21. ODOBLEJA Ș., *Diversitate și unitate în cibernetică*, în Cibernetica și progresul societății, Edit. Politică, București, 1980.
22. DIMA T., *Dialectica procesului de cunoaștere*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1978.
23. WIENER N., *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Hermann, Paris, 1948.
24. REIX R., *L'analyse en informatique de gestion*, vol. 1, Dunod, Paris, 1971.
25. BIȚĂ V., ANTONESCU C., IOSEP M., TRANDAFIR I., *Sisteme informatice*, Edit. Didactică și Pedagogică, București, 1977.
26. MIHĂESCU C., *Noțiunile de „organizare" și „conducere" în viziune sistemică*, în Revista Economică, nr. 49, 1980.
27. POLYA G., *Descoperirea în matematică*, Edit. Științifică, București, 1971.
28. ODOBLEJA Ș., *Psihologia consonantistă și cibernetica*, Edit. Scrisul Românesc, Craiova, 1978.
29. GARDELLINI R., *La logistique industrielle et commerciale*, în Travail et Méthodes, nr. 11, 1970.
30. ALATORȚEV V., *Problemî sovremennoi teorii șahmat*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1960.
31. AWERBACH J., *Lehrbuch der Schachendspiele*, vol. 1, Sportverlag, Berlin, 1974.
32. SUETIN A., *O razvitii analiticeskih navikov*, în Șahmatî v S.S.S.R., nr. 6, 1983.
33. DEMETRESCU M., *Mecanismele decizionale în marketing*, Edit. Politică, București, 1983.
34. KOTOV A., *Din tainele gîndirii jucătorului de șah*, Edit. Sport-Turism, București, 1979.
35. COX R., ALDERSON W., SHAPIRO S., *Theory in Marketting*, în Home Wood, nr. 2, 1964.
36. VOIA R., *Interviu „în avion" cu campionul mondial de șah*, în Revista Română de Șah, nr. 8, 1983.
37. FREIBERG M., *Spicuiri din înțelepciunea spaniolă*, Edit. Albatros, București, 1976.
38. TĂMAȘ S., *Introducere în știința conducerii*, Edit. Politică, București, 1982.
39. SAMSON Á., *Eseuri despre gîndire*, Edit. Cartea Românească, București, 1983.
40. POPESCU-NEVEANU P., *Dicționar de psihologie*, Edit. Albatros, București, 1978.
41. ZLATE M., *Secretele memoriei*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1979.

Scanned with CamScanner

42. HARANGUȘ C., *Intuiție și cunoaștere*, Edit. Facla, Timișoara, 1980.
43. * * * *Dicționarul limbii române moderne*, Edit. Academiei R. P. R., București, 1958.
44. FISCHBEIN E., *Arta de a gîndi*, Edit. Științifică, București, 1968.
45. NEWELL A., SHAW J., SIMON H., *The Process of Creative Thinking*, Contemporary Approachess to Creative Thinking, Atherton Press, New York, 1964.
46. KATZ E., *Creier uman și creier artificial*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1977.
47. ROȘCA A., *Creativitatea generală și specifică*, Edit. Academiei R.S.R., București, 1981.
48. ȘERBĂNESCU D., *Voința și educarea ei*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1980.
49. GOLU M., *Principii de psihologie cibernetică*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1975.
50. FARCAȘ D., *Calculatorul electronic și gîndirea umană*, Edit. Albatros, București, 1979.
51. MARCUS S., *Imaginația*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1980.
52. BLACKIE J., *Educația prin sine însuși*, Edit. Cugetarea, București, 1939.
53. MUREȘAN M., Rubrica „*Șah*" din Flacăra, nr. 26, 1983.
54. PERCEK A., *Taine ale organismului uman*, în Magazin, nr. 39, 1983.
55. PRUVOT F., *Problèmes fondamentaux posés par les atelieres flexibles*, în Travail et Méthodes, nr. 1, 1982.
56. MUREȘAN M., Rubrica „*Șah*" din Flacăra, nr. 31, 1983.
57. MUREȘAN M., Rubrica „*Șah*" din Flacăra, nr. 28, 1983.
58. * * * *Să învățăm de la Capablanca*, în Revista Română de Șah, nr. 8, 1976.
59. POLIHRONIADE E., ȘTEFANIU C., *Meciul secolului Fischer—Spasski*, Edit. Stadion, București, 1974.
60. RUBINSTEIN M., *Problem Solving on Both Sides of the Brain*, în IEEE Engineering Management Review, nr. 1, New York, 1982.
61. BERNAD J., PAKER M., *Systèmes et structure*, în Travail et Méthodes, nr. 1, Paris, 1982.
62. KARPOV A., ROȘALI A., *Deviataia vertikali*, Zapadno-sibirskoe knijnoe izdatelstvo, Novosibirsk, 1982.
63. BRÎNZEU P., *Structura logică a gîndirii în șah*, în Șah—Timișoara, Timișoara, 1983.
64. MUREȘAN M., Rubrica „*Șah*" din Flacăra, nr. 45, 1983.
65. TARȚA I., *Organizarea și conducerea întreprinderii industriale*, Edit. Litera, București, 1978.
66. NICOLAU E., *Omul informațional*, Edit. Junimea, Iași, 1971.

Scanned with CamScanner

b) *Alte lucrări*

67. BATNIKOV I., *Șahmatnoe podmoscovie*, Moskovskii Rabocii, Moscova, 1981.
68. BARANOV B., *Șturm korolevskoi kreposti*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1981.
69. BELIȘ M., *Bioingineria sistemelor adaptive și instruibile*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1981.
70. BOTVINNIK M., *Partide alese*, Edit. Cultură Fizică și Sport, București, 1950.
71. CAPABLANCA J., *Poslednie șahmatnîie lekții*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1972.
72. CRIȘAN I., *Tehnologia ca sistem*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1980.
73. DRĂGĂNESCU M., *Sistem și civilizație*, Edit. Politică, București, 1976.
74. ELKONIN D., *Psihologia jocului*, Edit. Didactică și Pedagogică, București, 1980.
75. ENE H., *Organizarea sistemică, condiție a conducerii științifice*, în „Știința conducerii societății", Edit. Politică, București, 1971.
76. FAYOL H., *Administration industrielle et générale*, Dunod, Paris, 1916.
77. F. R. ȘAH, *Programa secțiilor de șah*, Edit. Uniunii de Cultură Fizică și Sport, București, 1966.
78. F. R. ȘAH, *Tactica jocului de șah*, Edit. Uniunii de Cultură Fizică și Sport, București, 1962.
79. GHEORGHIU F., *Partide alese*, Edit. Sport-Turism, București, 1980.
80. GOLZ W., KERES P., *Schönheit der Kombination*, Sportverlag, Berlin, 1977.
81. IANOVCIC A., *Șahul artistic*, Edit. Sport-Turism, București, 1979.
82. ICHIM T., *Botvinnik — Tal*, Edit. Uniunii de Cultură Fizică și Sport, București, 1961.
83. IUDOVICI M., *Plan v șahmatnoi partii*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1982.
84. KOBLENZ A., *Lehrbuch der Schachstrategie*, Sportverlag, Berlin, 1980.
85. KOBLENZ A., *Lehrbuch der Schachtaktik*, Sportverlag, Berlin, 1977.
86. KOTOV A., *Lehrbuch der Schachtaktik*, Sportverlag, Berlin, 1977.
87. KOTOV A., *Lehrbuch der Schachstrategie*, Sportverlag, Berlin, 1980.
88. LEVENFIȘ G., *Cartea șahistului începător*, Edit. Uniunii de Cultură Fizică și Sport, București, 1961.
89. LITMANOWICZ W., *Curiozități din lumea șahului*, Edit. Sport-Turism, București, 1976.
90. MAIZELIS I., *Șahmati*, Detghiz, Moscova, 1960.
91. MITITELU G., ȘTEFANIU C., *Momente critice în pregătirea șahistă*, Edit. Sport-Turism, București, 1980.
92. NICOLAU E., *Cibernetica anunță viitorul*, Edit. Ion Creangă, București, 1981.

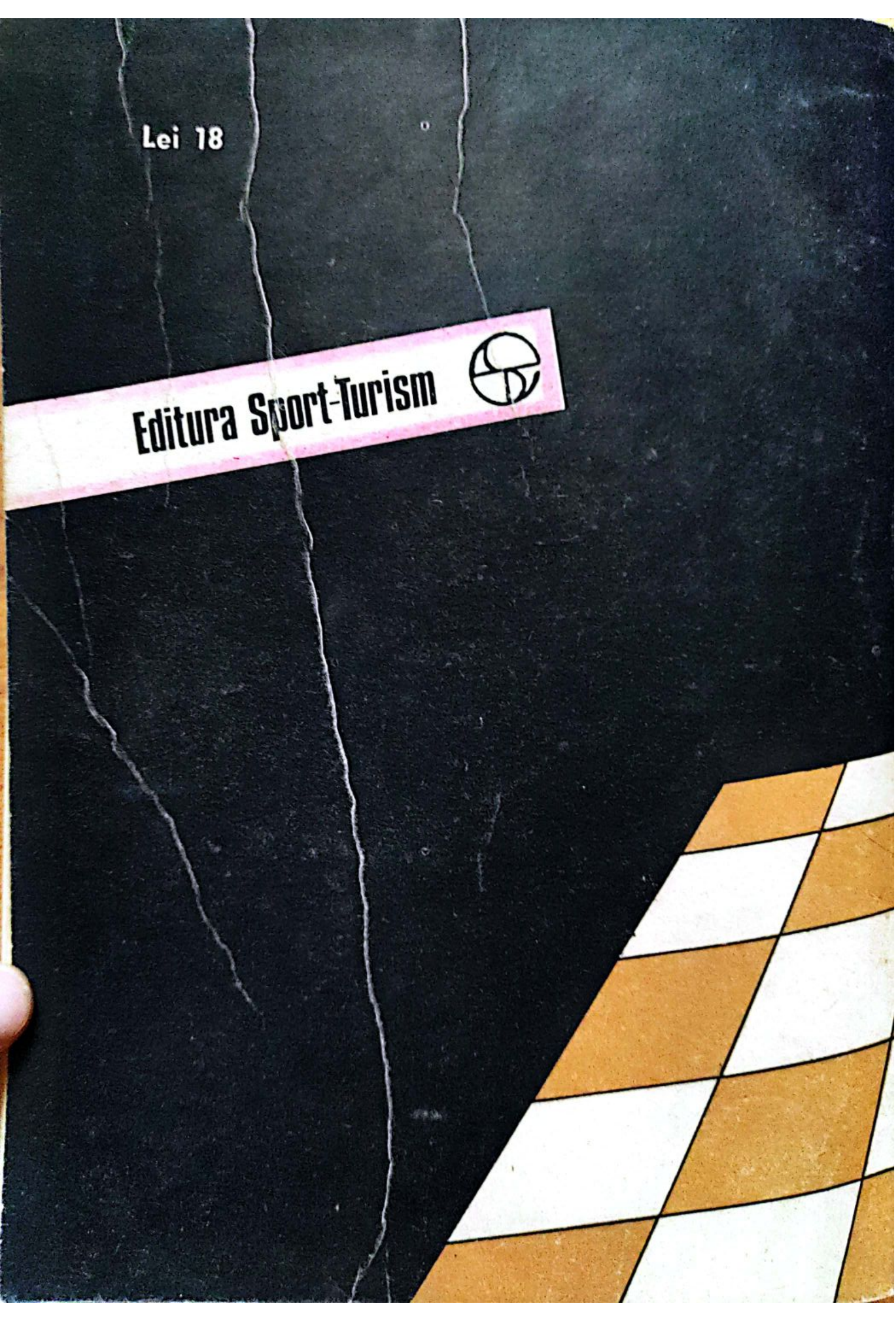
Scanned with CamScanner

93. POLIHRONIADE E., *Campionii de șah ai lumii*, Edit. Sport-Turism, București, 1980.
94. POLIHRONIADE E., *Olimpiadele în alb și negru*, Edit. Sport-Turism, București, 1976.
95. RĂDULESCU M., *Finaluri complexe în șah*, Edit. Sport-Turism, București, 1978.
96. RĂDULESCU D., MINOIU S., STAN E., *Introducere în teoria sistemelor*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1978.
97. RESTIAN A., *Homo ciberneticus*, Edit. Științifică și Enciclopedică, București, 1981.
98. SUETIN A., *Laboratoriia șahmatista*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1972.
99. SUETIN A., *Schachstrategie für Fortgeschrittene*, Sportverlag, Berlin, 1976.
100. ȘERBAN M., *„Umbra" campionului*, Edit. Sport-Turism, București, 1982.
101. ȘTEFANIU C., *Șah — Cartea de aur*, Edit. Sport-Turism, București, 1982.
102. TIHOMIROV O., *Struktura mîslitelnoi deiatelnosti celoveka*, Edit. Universiteta, Moscova, 1969.
103. VAINȘTEIN B., *Mîsliteli*, Fizkultura i Sport, Moscova, 1981.
104. * * * *Colecția revistelor :* Flacăra (România), Magazin (România). Revista Română de Șah (România), "64" (U.R.S.S.), Șahmatî v S.S.S.R. (U.R.S.S.), Șahmatnîi Biulleteni (U.R.S.S.) etc.

Scanned with CamScanner

Lei 18

Editura Sport-Turism



Scanned with CamScanner